EGASATURN MAGAZINE BOOKS







TREASURE







セガサターン情報に自信あり! セガサターンNo.1専門誌





最新ゲームと徹底攻略記事& 特別付録、特集記事満載!! 毎週金曜日発売!

RADIANT SILVERGUN

レイディアント シルバーガン

TM



OFFICIAL GUIDEBOOK

レイディアント シルバーガン 公式ガイドブック





基本プレイ概要

壮大な物語の始まり。操作の基本から役立ちのテクニック&データ集まで。本作を楽しむ前に必要な知識の数々を、勇敢なるパイロットに贈る。









Now that it's done... I've begun to see the reason why we are here.

西暦2520年 7月14日 10:35
地球連邦所属、宇宙巡洋艦TETRA艦内には、
定時通信を受けるため艦長とテストパイロット3名
そして1体のロボノイドの全員が艦橋に集まってい
「発掘された例の"物体"は、未だ構成素材から
その使用目的まで解明できていない……」
西暦2520年 7月14日 20:45
地球連邦軍科学研究施設 第3調査部では
紀元前の地層から発見された"物体"の
調査を進めていた。
「石はまったくわからん、ロボットはどうだ?」
「こ、こんなことが……」

西暦 2520年7月14日、世界は消滅した

「了解!」

4人の人間と1体のロボットを残して…









1P PILOT

ガンビーノ= ヴァスタラビッチ

通称バスター。地球連邦軍の最新鋭機 "レイディアント シルバーガン" のテストパイロットの任に着く18歳の青年。楽天家でお題子発症がパイロットとしての腕は一級品だ。レアナによくペースを狂わされ、いつも対応に困っている。



CAST



2P PILOT マリアン= レアノワール

通称レアナ。バスターと同じく "レイディアント シルバーガン" のテストパイロット。まだ 17歳の少女だが、幼いころからパイロットとしての専門訓練を施されてきた。そのためか世間 知らずで常識にうとくいつも天然ボケをかます。

ゲームモード解説

アーケードモードとサターンモードの違い

本作には"アーケード"と"サターン"という2種類のゲームモードが用意され、選んだものによりゲーム内容が違ってくる。それぞれどんな特長があるのか。ゲームを始める前に、ステージ構成などあらゆる部分から2つの違いを徹底検証する。







ARCADE MODE

その名が示すとおり、アーケード版を忠実に再現したモード。レベルアップまでの必要経験値、隠しキャラの位置なども変わらない。アーケードで鍛えた腕が存分に発揮できるだろう。

すべてのステージをクリアするサターンモードと違い、アーケードモードではステージ3クリア時に分岐が生じる。この辺りのシステムもまた、アーケード版を完璧に再現してると言えるだろう。



ステージ3クリア時にこのような選択 肢が表示される。どちらを選ぶか? レボタンを押すことでクレジットを増やすことができる。 とくに制限はないので、クリアするまで無限にコンティニューか可能だ。 練習したいときや楽しく2P同時で遊びたいときに最適だろう。



Lボタンでクレジットを鬼のように増 やせば誰でもクリアが可能になる!? ゲームを始める前のブラクティスもアーケード版の特長のひとつ。それも、ただ見るだけではなく、自機を操作してブレイ気分を味わうことができるのだ。アーケー



自機を動かすことができる他、弾を撃って武器の性能のチェックも可能だ。



この攻略本で使っている モード設定について

ステージ攻略編では基本的にサターンモードを攻 略。ただし紹介しているテクニックはアーケード 版で培われたものなので安心して欲しい。難易度 はノーマル。それ以外のデータは以下参照のこと。

GAME MODE: SATURN PLAYERSTOCK: 3 EXTEND TYPE: 1000000/5000000POINT





本作のために用意されたオリジナルモード。基 本的なゲーム性はアーケードモードと変わらな いが、敵キャラやステージ構成、レベルアップ などに追加・変更が加えられている。

サターンモードでは何と自分 のプレイデータを保存・再開 する機能が追加されている。ゲーム オーバー時にセーブ、次の開始時に そのデータを選べば、武器のレベル を継続してプレイすることができる。



何回もプレイすれば、すべての武器レ ベルを最高にすることも夢ではない。

シューティングにしては非常 に物語性の高い本作品。サタ ーンモードに

は待望のデモシーンが 挿入されることになった。 ステージ の開始時やボス戦突入前に展開され るキャラ同士のかけあいを楽しもう。



アーケード版でも無類の強さ を誇るボスがたくさん登場し たが、サターンモードではさらにそ の数が増えている。アーケード版を 遊びつくしたプレイヤーにも新たな 目標が用意されているのだ。



壮大なストーリーも、クリアまでのデ アーケードには登場しなかったオリジモをすべて見れば理解することが可能。 ナルボス。はたしてその強さは……? アーケードには登場しなかったオリジ



基礎テクニックI

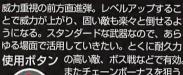
7種類の武器とその使用法

地球連邦軍最新鋭機 "シルバーガン" に搭載された 7 種類の武器。これらを使いこなすことがゲームをクリアするための、引いては高得点を狙うための必要最低条件だ。ではいったい、これらの武器をどのような場面で使用していけばよいのだろうか。 7 種類の武器が持つ特長をふまえて、その基本的な使い方を紹介する。ちなみに複数のボタンを押す武器は、ゲームの最初の設定でX,Y,Z,Rにも振り分けられていることを併記しておく。



戦略を立てることが大切。戦略を立てることが大切。

ALCAN LASER





の高い敵、ボス戦などで有効 またチェーンボーナスを狙う (後述) ときも、弾が1発単 位で綺麗に区切れるので使い やすいといえるだろう。



loming



その名の通り、高い命中率を誇るホーミング 弾。威力は最弱なのでボス戦には不向きだが、 使いどころによっては大きな効果を発揮する。 レベルアップにより威力が上昇し、さらにホ 使用ボタン ーミングブラズマの発射角度



ーミングブラズマの発射角度 の制限に影響をあたえる。障 害物に隠れた敵や、自機の死 角となる真横の敵などを攻撃 するときに重宝するだろう。



ホーミング

•スプレッド

SPREAD



正面から左右67.5度の方向へ向けて撃つスプレッド(炸裂)弾。発射できる弾の数は画面中に左右合わせて最高4発まで。威力は高めでボス戦にも十分に通用する。レベルアップ使用ボタンにより威力と弾のスピードが



により威力と弾のスピードが 上昇。さらにワイドショット の撃ち出し方向数、ホーミン グスプレッドの弾のスピード に影響をあたえる。



STANDARD TECHNICK-1



ホーミングの能力を受け継ぎ、敵をサーチする能力を持った追尾弾。サーチ可能範囲はホーミングのレベル上昇により拡大。攻撃力こそ弱いものの、同じ敵に続けて撃ち込むこと

使用ボタン

により最大で2 倍まで威力が上 昇する。また壁 も貫通して攻撃 することが可能。





後方への攻撃をメインとした広角度のショット。前方に1方向、後方に3方向で弾をばらまく。攻撃力が方向数で割られているため、レベルアップしても威力は弱め。後方に回ら

使用ボタン

れたときやチェ ーンボーナスを 狙う以外での用 途はあまりない と思われる。





射程内の敵をロックして、マークされた敵の みを攻撃する追尾弾。この弾は地形ばかりか 敵をも無視して確実に命中、炸裂して爆風で ダメージをあたえる。ちなみにこの時の爆風



はシークレット ボーナスに影響 されているので 使用時には気を つけよう。





光の剣で敵を攻撃する特殊武器。自動的に一回転した後、方向キーの反対を向くようにソードを出す。ピンク弾を消す効果があり10発ほど消すとハイパーソードが発動可能となる。

使用ボタン





基礎テクニック2

ボーナスを制する者がハイスコアを制する

本作に限らずシューティングの醍醐味といえば、やっぱり "ハイスコアを狙う" こと。それには普通のプレイでは決してこなせない、特別なテクニックに支えられた得点方法(ボーナス)の存在が不可欠だ。もちろんこの「レイデ

ィアント シルバーガン」 にも多くのボーナスが用 意されている。いったい どれくらいの種類があり、 どのように達成すればよ いのか。条件とともに、 シークレットボーナスも ふくめたボーナスのすべ てをここにまとめてみた。





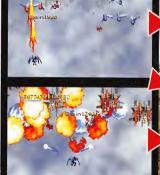
ボーナスをキチンと獲得していけば、10,000,000を越えるスコアだって夢じゃない。

出した得点はそのまま武器のレベル 上昇につながる。ゲームを楽に進め る上でも役立つ要素だ。

チェーンボーナス

本作の敵キャラクターには、赤、青、 黄の3種類のカラーがついている。 この色分けはダテではなく、決まっ た順番にしたがって倒すことでボー ナスがついていくのだ。その法則を 表したものが右の図で、基本は同色 の敵を連続で倒す(チェーンボーナ ス)ことで得点が獲得されていく。

また、例外として、赤、青、黄と倒した後に黄の敵を連続で倒してもボーナスが加算される。これはシークレットチェーンと呼ばれ、ステージによっては通常のチェーンよりも効率よく得点を稼ぐことができるだろう。ひとつのチェーンボーナスは最高100,000まで加算することが可能だ。







最高.....100.000POINT

カスリ点

敵の弾や地形などの当たり判定がある物体にかすったときに入るボーナスがカスリ点。ヒットする場所に関わらず得点は一律10で、かすっている間スコアが上がり続ける。もちろん近づきすぎれば1ミスだ。なお、このボーナスによって稼がれた得点(経験値)はA、B、Cの各武器に対し平均的に割り振られる。





されるので一目で分かる。 かすったときは自機から破片のよ



犬のメリーちゃん

ステージのとある地点に弾を撃ち込むことで隠れキャラが出現。それによって入るボーナスがこの"犬のメリーちゃん"だ。ただし出現に使う武器はどれでもいいというわけではなく、B+Cのホーミングスプレッドのみ。ちなみにこのメリーちゃんには3種類の色違いがおり、すべてメス……という設定ら

しい。

出現させるだけで 得点のはいるメリーちゃん。くわい い出現位置につい ては、この後の多く デージ攻略を考全 にすること。完全 制覇を目指したい









黄色のメリーちゃ 赤色のメリーちゃ 青色のメリーちゃ ん。スクロールに ん。自分の意志で ん。一定時間がた くっついてくる。 自由に動き回る。 つと消滅する。

ウェポンボーナス

7種類の武器を、特殊な使い方をすることで得られるボーナスがこれ。武器によって細かく条件が違うが、基本的に連続使用が条件となっている。敵の攻撃が激しくないステージでは積極的に狙っていきたい。とくに○秒以上という条件が多いので、固い敵やボス戦で狙うのが有効。逆に武器のレベルを上げすぎると獲得しにくくなるのが特長だ。

バルカンレーザー	中央のメイン弾の200発連続ヒット時。 地形への攻撃はカウントされない。
ホーミング	バルカンレーザーと同条件で300ヒット。
スプレッド	炸裂させずに16発ヒットさせる。
ホーミングプラズマ	敵に10秒間ヒットさせる。
ワイドショット	2 秒以上の間隔を開けずに300ヒット。
ホーミングスブレッド	途中で他の武器に変えず、爆風を15秒間 ヒットさせる。ただしこれは 1 発あたり の時間なので 2 発同時なら7.5秒。
レイディアントソード	途中で他の武器に変えず、敵に(複数可) 5 秒間以上ヒットさせ続ける。

ボス破壊率ボーナス

本作に登場するボスは、いくつかのパーツによって 構成されており、攻撃を受けると部分ごとに破壊さ れていく。当然、本体を破壊する前にすべての部品 を失わせることが可能であり、この時に入る得点が ボス破壊率ボーナスだ。得点は破壊率1%につき500 点、100%にするとすべてが2倍の点数になる。



バーツごとに 耐久値が設定 されていて、 その値壊したれると、 しかの数域 したが、 り破壊を によれるのだ。

ボスのパーツは最 低が2%。相手に よってまちまちだ が、1つのパーツ は5の倍数%が多 い。細かい数字に ついてはステージ 攻略ページを参考

敵キャラリスト

敵キャラクターの耐久力と得点について

ゲーム中の楽しみであり、そして障害でもある 存在、敵キャラクター。ここではボスをのぞく全 敵キャラの耐久力と得点をまとめてみた。なお、 普遍的な得点と違い、7種類の武器により測り方 がちがう。耐久力はレベル0のバルカンレーザー を元に算出。1発(2連になっているもの)を耐 久力1としてカウントしている。



-----バース大

耐久力…80 得点…200 序盤で出現する大型機で、砲台がつい ているのが特徴。赤、青、黄の色違いで各1体ずつ出現する。



・・・・・・・・ガンナ

耐久力…10 得点…80 AKA-Oの直前に登場するザコ。耐久 力はそれなりにあるが、動きは単調。 ただ直進してくるだけのやつである。



耐久力…9 得点…501 ピンク色の弾を撃ってくる砲台。この 攻撃はレイディアントソードで消すこ とが可能。耐久力は低めだ。



耐久力…9 得点…50 3 Bから登場する地形に固定された兵器。その名のとおり砲台からレーザー を撃って攻撃してくる。



.....キカ

耐久力…18or25 得点…100or1000 MA9NOの後に登場し3機出現。大量 に弾をばらまいていくやっかいな敵。 耐久力も高めでうっとうしい。



,……・・・・・・・ウイング

耐久力…48 得点…1001 3 Cの最初で3機登場。ステルス型戦 闘機のような形をしている。耐久力は かなり高めの強敵だ。

耐久力1=レベルOバルカン1発



・・・・・・・ベルム

耐久力…2 得点…40 一番最初に出てくるザコ。当然耐久力 も低く、軽々とやっつけることができ る。チェーンコンボ狙いで倒そう。



----------バース小

耐久力…60 得点…200 バース大を小さくしたもので、基本的 な構造は一緒。得点や耐久力は大より も小さい。3 Eや2 Aで出現する。



耐久力…1 得点…30 | 耐久力は低いが編隊を組んで飛んでく る。3Bの序盤に左右から9機、3C の序盤に通路を通って登場する。



√-) △ … マルリンダ

耐久力…50or150 得点…100 🛭 3 Bの序盤に出てくる丸い土台のよう な敵。2 Eに登場する砲台がたくさん ついてるものは得点が高い。



耐久力…30 得点…100 3 Bの○LINDAを倒した後、バース大 とともに登場。3種類の砲身をつけ替 えることが可能となっている。



耐久力…20 得点…50

3 Bのボス直前に登場。左右に開くハッチの向こう側で待ち受けている。耐久力は低めなのでA+B攻撃が有効。



耐久力…450 得点…100 WINGの後に登場する、砲台のたくさ んついた戦艦。耐久力がボス並に高い。 ちなみに砲台は耐久力20、得点100。



耐久力…30 得点…100 3 Cの途中で出現。自らの手(?)で はさんでくる。耐久力はそこそこだが、 レベルが上がっていれば苦戦はしない



耐久力…2 得点…30 3 D、2 Dに登場するアーマー たザコ。アーマーをつ<mark>けている間は</mark>武 器の威力に関係なく倒せない。



耐久力…500 得点…300 同砲台ピンク弾…300/300 同砲台レーザー弾…200/20C 2 Eで登場する巨大なザコ。その

大きさに比例し、耐久力はボス並 に高い。主な攻撃は主砲からのひ まわりのような弾幕。また、備え つけられている砲台は耐久力が高 めなわりに得点は低いので、点数 稼ぎには不向き。余計なことは考 えずに早めに倒す方がよい。



).....ミサコ

耐久力…20 得点…100 4 Aの最初に登場する、2本のミサイ ルを抱えたザコ。ちなみにこのミサイ ルは耐久力80、得点は0。



・・・・・・・・ コワシ

耐久力…12 得点…30 4 Aの地形にセットされている箱。移動するタイプのKO84は耐久力が10と若干低めに設定されている。



------ オ<u>ヤド</u>

耐久力…50 得点…100 4 Aの途中で出現。ハッチを開いてBEL-6 を発進してくる。うっとうしいなら出現と 同時に叩いてしまうのも手だ。



- ……・・・・・・ブレード

耐久力…55 得点…100 4 Bなどに出現するザコ。左右にレー ザーブレードを出しながら移動してく る。攻撃範囲が広いので注意!



耐久力…40 得点…500 ステージ6のボスで最初に赤を撃破すると、BEL-6を3機携えて出現する。 耐久力は低めだが得点は高い。



……ビーウィン

耐久力…14 得点…100 4 Bの電磁地帯の後半に5~6機編隊 で出現する。自機との縦座標がある程 度近づくと逃げてしまう。



・・・・・・・・ さかな

耐久力…200 得点…100 4 C途中で登場する大きめのザコ。耐 久力はボス並に高い。左右から突然、 出現し、弾をばらまいてくる。これを 倒した後に、色違いの同じ敵がもう1



回登場する。 得点も低く点 数稼ぎにもな らない嫌らし い敵だ。さっ さと倒してし



・・・・・・・・ヤツメ

耐久力…60 得点…100 SAKA-7の少し手前に出現。左右から近 寄ってきて緑色の弾を広範囲にばらまい ていく。多少大きめで耐久力も高い。



4 Eに登場する巨大なザコ。 🖳 ……クラブ その名の通り、横ばいに動 く。得点は O。 耐久力…500 得点…0



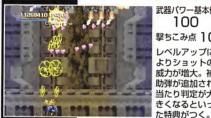
耐久力…20or10 得点…10 | 4 Eでは地形とセットで登場。 丸い砲台 のようなザコ。ステージ 5 A では地形に 沿って移動しながら攻撃してくる。

武器の威力と レベルアップ

各武器の威力と レベルアップについ

ここでは7種類の武器の威力とレベルアップに 必要な経験値などのデータを掲載。武器の威力の 計算式は以下を参考にしてもらいたい。

(武器パワー基本値)+(武器パワー基本値)÷10 ×武器レベル(押したボタンの平均値) =武器威力(最大430)



武器パワー基本値 100

撃ちこみ点 10 レベルアップに よりショットの 威力が増大。補 助弾が追加され、 当たり判定が大

きくなるといっ



武器パワー基本値 60

撃ちこみ点 10 レベルアップに よりショットの 威力が増大し、 当たり判定が大 きくなる。武器 パワー値はバル カンより低い。

G SPREA



武器パワー基本値 20

撃ちこみ点 50 レベルアップに より威力が増大、 当たり判定が大 きくなる。スプ レッドしてから はフレームごと に撃ち込み点1。

CAN LASER



武器パワー基本値 10

撃ちこみ点2 レベルアップに より発射角度が 広がる。撃ち込 み点は他のショ ットと異なりフ レームごとに点 数が入る仕組み。

SPREA



武器パワー基本値 80

撃ちこみ点 10 スプレッドのレ ベルが8と24に なると弾数が増 大。バルカンの レベルアップに より当たり判定 がやや広がる。

BACK WI



武器パワー基本値 10

撃ちこみ点2

ホーミングのレ ベルアップによ りロックオン範 囲が広がる。ス プレッドのレベ ルが5ごとに弾 数が増える。



武器パワー基本値 100

撃ちこみ点 3

各武器のレベル アップにより威 力が増大する。 撃ち込み点は基 本的に毎フレー ム、動かさない と得点が落ちる。

レベルアップに必要な経験値(スコア)

BRCADE MODE SATURN MODE

LFI	DE MUDE
レベル	経験値(スコア)
	25000
2	50000
3	100000
4	150000
5	200000
6	300000
7	400000
8	500000
9	600000
10	700000
11	800000
	900000
13	1000000
14	1200000
15	1400000
16	1600000
17	1800000
18	2000000
19	2200000
20	2400000
21	2600000
22	2800000
23	3000000
24	3200000
25	3600000
26	3800000
20	
28 29	4200000
Jan Comment	
30	4600000
32	4800000
33	5000000

レベル	
	25000
2	50000
3	100000
4	150000
5	200000
6	300000
7	400000
8	500000
9	600000
10	700000
11	1500000
12	1800000
13	2100000
14	2400000
15	2700000
16	3000000
17	3400000
18	340000 380000 4200000
19	4200000
20	4600000
21	5000000
23	6500000
24	
25	7500000
26	
27	8500000
28	900000
29	10000000
30	11000000
31	12000000
32	13000000
33	13000000
34	15000000

※レベルは0から始まり、順に上昇する。

実践 テクニック 講座

チェーンボーナスの狙い方について

チェーンボーナスを極めずして、この「レイディアントシルバーガン」を語ることはできないだろう。全面クリアを果たし、そのことだけに満足して、プレイをやめてしまう人。別にそのこと自体は悪いわけではないが、何かが違うはず。

なぜ本作にチェーンボーナスを始めとする各種稼ぎ技が存在するのか? その事実を正面から見すえ、そして受け止めた人は、きっとハイスコアへの道を歩み始めるに違いない。

ここでは、そんな道を歩んでいる(始めた)人に対する、チェーンボーナステクニックを紹介していこう。

ウェポンAの単発 撃ちを多用する

チェーンを狙う際の最大の注意点は、狙う色以外の敵を倒さないことだ。当然と言えば当然なのだが、サターン版をパッドでプレイする人は、意外とこのミスを犯しやすい。これはウェボンAの単発撃ちがしにくいため。そうならない為に、スティックの使用を推奨する。



このような場合では、ウェボンAの単 発撃ちが不可欠となる。

2さらなる高得点を 狙う人へのテクニック

チェーンとは、3機単位でその判定がなされているので、ある面で赤の敵が3の倍数+2機存在した場合、最後の2機は倒してもチェーンには換算されない。もし、この2機が高得点だったのなら…。こういう場合には、途中で点の低い敵を2機逃す得点調整を行えば良い。



ステージ3Cの場合、ここで戦闘機を2機逃せば最後のバースへと繋がる。

ステージ毎 各色敵機数一覧

January Dennis Control			50
ステージ名	赤	青	黄
3A	37	28	13
3B	77	22	7
3C	59	22	6
3D	48	36	24
3E	54	27	23
2A	33	4	20
2B	6	9	12
2C	50	44	15
2D	60	0	18
2E	66	40	13
4A	83	37	35
4B	59	19	6
4C	79	87	12
4D	37	29	29
4E	121	55	48
5A	360	267	179

チェーンボーナスの計算式

敵の得点を100、チェーン成立回数をA、敵累計得点をBとすると、 最初の3機: A(1)×(100+100+100)=300点。

さらに3機: A(2)×(300+100+100+100)=1200点となる。 Aの最大値は10、Bの最大値は10000で、

チェーンの最高点は100000点となる。

シークレットの場合は、最初からBは10000点として計算する。

おまけゲームクリアとオプション増加の法則

本作は家庭用への 移植のたいにはない。 ケード版にはブレイ することが可能。 だは全面クリヤを どの一定後使うこと はできないのだ。



この画面に、「OPTION+」 と表示されるのはいつの日か…。



レイディアント シルバーガン

тм

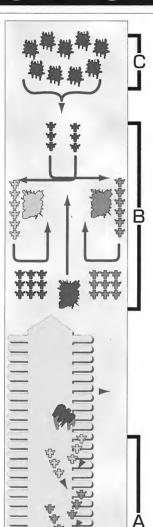
ステージ攻略・

帰るべき故郷を失いし戦士は、希望へ向けて操縦 桿を握る。厳しい死線へ臨むあなたへ伝える各面 の攻略法。それは生への祈りを込めたアドバイス。

STAGE-3A

RETURN BELLE

2521A.D. 7.13 10:50 descent point: the suburbs y5-ward



ステージ概要

この面は最初のエリアということもあり、攻撃の難易度も低く、 地形的にも何ら注意すべき点は見当たらない。ここでチェーンコ ンボや、レイディアントソードの使い方など、本作攻略に必要な テクニックを学んでいくようにしたい。

目標スコア ······ 310.000Pts

POINT メリーちゃんを取りつつ、シークレットボーナス

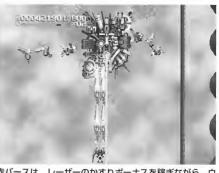


この面では、赤→青→黄 この面では、赤→青→黄 のシークレットを狙ってい は開くため、最初に各色 6 機づ の世現するベルム編隊でそ の準備を行う。まず赤の編 下を全機撃墜したら、次の 青編隊は 1 機のみ撃墜し、 そして黄編隊を攻撃すれば、

シークレットチェーンがここから開始される事となる。なお、この際に赤黄編隊から放たれるピンク弾で、ソードのゲージを溜めておき、なるべくMAX状態にしておきたい。そうしないと、ボス戦でパーフェクトを狙うのが非常に難しくな

POINTR 黄チェーンから赤チェーンへ

ここでは、まず中 央から現れる赤バー スにダメージを見れる。 を全滅させる。 を全滅させる。 して返す刀で、バース を破壊なようは、いース を破壊なようは、いース をでエスこれいっ 数化してで、 、たいいで変、 といいので変、 といいので変、 といいので変、 といいので変、 といいので変、 といいので変、



赤バースは、レーザーのかすりボーナスを稼ぎながら、ウェポンAでダメージを与えておくようにする。

色の見方 赤 木青 木 黄 登場配

POINTでウェポンCでガンナーを撃破する

最後に出現する9機のガンナー編 隊に対しては、自機を画面中央付近 に配置して、ウェポンCによる左右 同時攻撃により対処していく。他の 場面でも言えることだが、こういっ た左右対称の編成で現れる敵機には、 このウェポンCは非常に有効。

しかもこの際にCボタンを押しっ ぱなしで攻撃することで、ウェポン ボーナスも手に入る。だが、正面の 敵には連射で対応したほうが安全だ。攻撃すると、敵機の全滅は難しい。



ここでは逆に、ウェポンC以外の武器で

STAGE BOSS



このボスは耐久 度が低く、倒すこ とは非常に簡単。 だが、その分パー フェクトボーナス を狙うことが難し い。自爆までの時 間も極端に早いの で、ステージ涂中 でMAXにしてお いたハイパーソー ドを使い、速攻で 倒すようにしたい。

赤ボーナスパターンについて

最初のベルムから赤だけでボー ナスを狙うと、黄パターンよりも 簡単で、27万以上のスコアが狙え る。初心者向けのパターンだ。





DESTRUCTION **BONUS 5000**



Million	Sec.			 2
u	neasta ii	雅人	Mess 9	
1000				
	ALIL H	1		
B	wer e	IN RESE	ILENT \	
E¢.	arri da Jain da	FOR CHI		22
	Nº VA			7

ボスの判定発生と同時にハイパーソー ドを使い、その後ピンク弾を吸い取り、 2回目のハイパーソードで倒す。

AKA-O得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
右下1	8	5%
右下2	7	5%
左下	15	10%
右上	30	10%
左上	30	10%
主砲	50	30%
本体	55	30%

※各パーツの得点は全て10000点。

ボスは速攻で倒し、ベルム編隊を出現させる

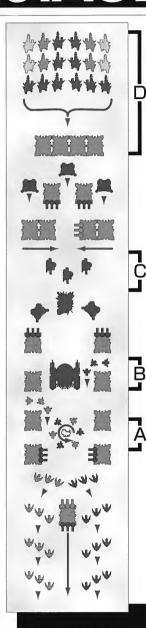
ボスを速攻で倒す と、その後赤と青の ベルム編隊が最大2 回づつ出現(赤×6、 青×6) する。ここ でさらにボス戦前か らの赤チェーンをつ なげることで、スコ アは30万を超えるこ とも可能になる。



STAGE-3B

RETURN BELLE

2521A.D. 7.13 11:00 descent point: the suburbs u3-ward



ステージ概要

当たるとミスとなる地形~障害物~が初めて登場するステージ。 こういった面では、地形や敵の配置を覚えて、確実な攻略パターンを築き上げる必要がある。なお、ここでは赤い敵編隊が多数登場するので、チェーンは赤だけを狙っていくことになる。

目標スコア ······1.050.000Pts

POINT 回転ベルムの中にメリーちゃん



ここのベルム編隊の場所では、ウェポンAの単発撃ちにより赤だけを破壊、しかる後にその内側に入り込む。後はこの中心部でウェポンB+Cを一瞬だけ撃つことで、ここにいるメリーちゃん(50000点)を、出現させることが可能となる。

ますはこの赤ベルム3機を、ウェボンAの単発撃ちで破壊する。 ここでは間違っても連射をした りしないことだ。

この中ではウェポンB+Cを使 うのだが、この時に照準が周り の青ベルムにかからないように、 一瞬だけB+Cを押す。



POINT 大型砲台は分解して倒す



P○INTでキカの攻撃を封じ、弾をうたせない

この地点に出現するキカ3機は、 画面を埋め尽くすかのように大量の 弾を撃ってくる。しかもこの弾はピ ンク弾ではないので、レイディアン トソードで消すことも出来ない。

ここではキカに弾を撃たれる前に 破壊してしまうのが得策。キカの出 現前に自機を画面上に移動しておき、 キカが見えたら速攻で倒してしまお う。そうすれば、ほとんど弾を撃た れる心配はなくなるはずだ。

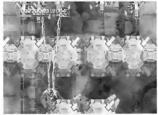


通常のキカは見ての通り、画面を埋め尽 くすかのように弾を撃ってくるが、

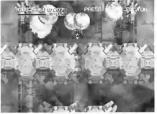


画面上方でキカを倒しておけば、撃たれ る弾数はこの程度ですむ。

最後の壁を抜け、チェーンボーナスを取る



間違って青レザを攻撃しないこと。



壁の下からウェポンA+Bを使う場合は、ハイパーソードが使えるならば、ここは ウェポンC攻撃で赤レザを撃破できる。

BONUS 10000

最後にそびえる壁地帯は、ある程 度時間がたつと開くが、この時点ま でにウェポンA+Bで赤レザを倒し ておくと、壁を越えた後が楽になる。 なお、この時点でハイパーソードが 使えるのなら、その無敵時間を利用 して壁が開く前に越えておくのも良 い方法だ。その後は赤レザを全滅後、 青レザを 1 機だけ破壊して、後は黄 レザを狙うと、チェーンボーナスが 20000点手に入る。

このボスは画面の左右にパーツが

広がっているので、ウェポンCを使

いながら攻撃を行えばそう苦労はし

ない。だが、本体を攻撃する際は、 その脇のピンク弾ポッドを破壊する

ことを忘れると、パーフェクトボー

ナスを逃してしまうことに。

STAGE MIKA BOSS

DESTRUCTION

MIKA-I 得点表

di referi		a a A	
	M. V.	4	S. S. S.
			and the same of th

11110 ([[13/11/2]	TE TO MEDI		
パーツ場所	耐久度	破壊率	
本体主砲	280	40%	
左右レーザー砲台	160	10%×2	
左右イガイガ弾砲台	180	10%×2	
左右ピンク弾ポッド	80	10%×2	

※各パーツの得点は、全て10000点。



まずはウェポンCやA+Bを使い、周 りのパーツを破壊する。



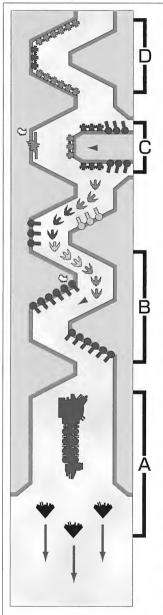
本体についているパーツ攻撃時には、本 全てのパーツを破壊したら、後は本体 体にあまり弾を当てない様にすること。を攻撃すれば良い。



STAGE-3C

RETURN

2521A.D. 7.13 11:18 descent point: the suburbs rt-ward





ステージ概要

この面は見ての通り、地形が狭く、しかもその中に多数の砲台が設置されている構図となっている。ここでは前の3 B以上に地形と敵の配置を覚えておく必要がある。しかもこの面では、敵が弾を撃つタイミングの見極めや、チェーンボーナスのテクニックにあたっての重要部分がほぼ取り入れられている。この面を完璧にプレイできた時、それは本作のクリアが見える時なのだ。

目標スコア······700.000Pts

POINTへ砲台戦艦はハイパーソードで破壊



この面では赤チェーンを狙っていくので、この面では赤チェーンを狙っていくので、ここに退現する大型戦艦はればならない。この戦艦は前の3Bで用意しておいたハイパーソードを使い、あるこの重なのとも機を戦艦にあまた。自ようにするとが、

戦艦の前に現れる3機のウイン グは横からのウェポンC連打で 倒す。一応B+Cでも可能だ。



戦艦はハイパーソードを使い、 そのまま体当たりして倒す。こ の時自機を左右に振り、砲台を 壊しておくことを忘れずに。



POINT **R _ T** メリーちゃんと戦闘機編隊出現

このメリーちゃんを出そうとする と、その瞬間に青戦闘機が上より出 現してくるので、倒してしまう可能 性が非常に高い。それを防ぐために は、その直前の狭い通路に赤砲台が 並んで配置してある地帯で、自機を 極力画面上部に張り付け、ウェポン Cを連打しながら赤砲台を破壊して 進んで行き、メリーちゃんが現れる 直前になったらウェポンB+Cの照 準を広げておく。そして照準にメリ 一ちゃんが反応したら、すぐにB+ Cボタンを離すようにすれば青戦闘 機を破壊せずにメリーちゃんを出現 させることが可能である。



ウェポンB+Cの 準備をする。ここ でメリーちゃんの ロックオンを確認 したら、すぐにB +Cボタンを離す

自機をこのくらい上 部に張り付けて砲台 を攻撃する。死を恐 れずに弾を撃たれる 前に倒していくつも りで進んでいくよう にしたい。



この状態になれば成功。 後は自機を青戦闘機と 壁の隙間に潜り込ませ て、赤戦闘機が来るの を待っていれば良い。

敵機を逃がし、点数調整を計る



ここではウェポンAの単発撃ちで赤戦闘 機を1機破壊する。



そして壁と戦闘機編隊の間を擦り抜けな がら、左の赤砲台へと向かう。

同じくこのポイントBでは、先に 述べた青戦闘機の他にも、赤と黄の 戦闘機が3機づつ出現する。ここで は赤戦闘機を3機共破壊せず、1機 だけにとどめておきたい。これはチ ェーンボーナスが3機単位で発生す ることを利用したテクニック。この 戦闘機はスコアが低いので、ここで 2機多く倒すより、最後のマクノと バースを倒したほうが、手に入るチ ェーンボーナスが高くなるのだ。

『移動地形の赤砲台周辺について

ここで画面の右側からせり出し てくる地形には、赤砲台が12機も 設置されている。この地形の下部 の砲台は、ウェポンAかCの連打 で弾を撃たれる前に破壊し、上部 の砲台は地形の下方からウェポン A+Bで狙い撃ちすること。

さらにこの周辺には左側の壁に

メリーちゃんが隠れている。これ をウェポンB+Cで出現させよう とすると、ほぼ必ずその近辺にい るタコにも照準が当たってしまう が、このタコはB+C1発では倒 せないので安心して良い。だが、 2 発当たった場合、武器レベルに よっては保証の限りではない。



台に照準を当てない。ちには事が可能。ちにいるという。 てない様に。 右の青砲 りB+Cを



まずはこの位置で、赤砲台の出現を待つ。 ここではウェポンAが最適である。



この砲台を全部破壊したら、ウェポンA +Bで上部の砲台を狙って撃つ。



もし上部の砲台を残したら、素早く上に 回り込んでウェポンA+Cで破壊しよう。

POINT ウェポンCでピンポイント攻撃

器が砲台に当たった瞬間ボタンを離そう。を押しっぱなしで赤砲台を攻撃する。武遠距離攻撃の場合、ここからウェボンC



この地点の左側にある赤砲台に対しての攻撃は、 その手前に立ちふさかる青レーザー砲台地帯のどこから行うかがポイント。この青レーザー砲台は、レーザーを一定間隔で発射するので、一気に赤砲台に



近づいて倒すか、 青砲台の手前で ウェポンCを使 い遠距離攻撃を 行うかになる。 ここは安全策を とり、遠を即 撃で行くのか良 いだろう。



最後の赤砲台地帯を抜けると、通路の出口付近に赤バースが控えている。このバースは回転式のレーザーを放ってくるので、油断してやられることのない様に。なお、このレーザーは最後の壁ギリギリに張り付いていれば当たることはない。その後は後ろから現れるマクノを、ウェボンA+Cで倒せば後はボスとの戦いになる。

ポンB+Cで出現させよう。なの台地帯の右に、メリー





ンCで狙い撃とう。をこの辺りに置き、ウェポをこの辺りに置き、ウェポホバース相手の際は、自機

ガンビーノ= ヴァスタラビッチ

受けない様に注意する。ら現れるので、体当たりをこのマクノは通路の後ろか



本作の主人公。ブライドが高く、物事を素直に表現できない。政治家で金の亡者だった親に嫌気が差し、常に1人で生きてきた。士官学校での成績は優秀で、任官後も出世街道を歩きつづけている。人生の中で人間の嫌なところを見続けてきたため、現在は人間不振に陥っている。

STAGE GALLOP



3A、3Bのボスと は比べ物にならない多 彩な攻撃を仕掛けてく るボスだ。その攻撃は 一見すると、非常に難 易度が高そうな雰囲気 ではあるが、実は各攻 撃毎に攻略法や安全地 帯が設定されているの で、その対処法を確実 に覚えておけばそう手 強い相手ではないだろ う。上級者ならば、こ のボスの自爆時間が長 いことを利用し、壁際 でのかすり点などで細 かいスコア稼ぎを行う のも一つの戦法だ。

DESTRUCTION BONUS 30000

GALLOP 得点表

O' ILLO I I STATE		
パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	400	50%
反射レーザーユニット	250	10%×2
対地弾ユニット	180	10%×2
対空レーザーユニット	150	10%
ビット		
フォース		

※ビット・フォースは破壊不能。その他各パーツの得点は、全て10000点。



ボス登場直後は、対空レーザーの安全 地帯からウェポンA+Bで攻撃。



ピンク弾攻撃の後、波動砲発射の前兆 を確認したら左上か右上に移動。



ただしこの時、対地弾ユニットを破壊 しておくと死んでしまうので注意。



この位置に来たら、後はウェポンB+ Cでボス全体を攻撃すれば良い。

GALLOPの各攻撃に対する安全地帯 このボスの各攻撃に対する、完

全ではないが安全地帯をここに紹介。もしボスとの戦いで稼ぎを狙うなら、このパターンは確実に物にしておきたいところだ。

対空レーザー



ボスの鼻先と、その少し下のもう 一つのレーザーの隙間。

反射レーザー



この武器はボスの真横付近が安全。しかし他の攻撃が重なると苦しい。

対地レーザー



対地レーザーは、画面の中央付近 で避けること。

波動砲

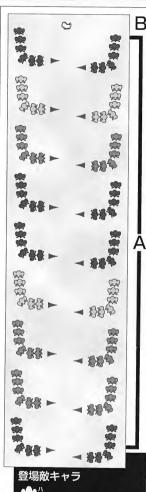


この拡散波動砲は、画面真ん中下 か、ボスの真横付近が安全だ。

STAGE-3D

RETURN

2521A.D. 7.13 11:34 descent point: gap of gate front



ステージ概要

本面は最初から最後まで、ハガネ編隊だけが登場する内容となっている。地形もなく、ただクリアするだけならば非常に簡単なステージだ。しかし、いざチェーンボーナスを狙うとその難易度は急激に高くなり、少しのミスで数万点の差が生じることになる。

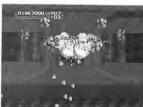
目標スコア ······ 500.000Pts

POINT シークレットチェーンを狙う

この面で登場する敵機は、ハガネだけとなっている。このハガネは装甲を外すまでは破壊できない機体で、それが各色編隊で襲い掛かってくる。ここでは黄編隊が多数出現するので、シークレットボーナスを狙っていくことになる。

まず最初に現れる赤ハガネ編隊を、 自機の正面にレイディアントソード を構えることでゲージを溜めつつ撃 退する。そして次の青編隊は1機だ けを撃破すれば、準備はOK。

後は左右から来る黄編隊12機をAなどで全滅させ、次の赤と青編隊をやり過ごし、最後の黄編隊を全滅させればこの面は終了する。



チェーンボーナスの用意が整った後の 黄編隊攻撃時は、間違って他の色編隊 を攻撃しないこと。

各色チェーンで入る得点



楽したい人はこちらで。赤は約40万点手に入る。





りスコア損失は大きい。 黄だけだと32万点。やは

POINT Xリーちゃんは確実に取る

ボスが出現するメッセージが表示されてから、実際にボスが現れるまでの間にストーンヘンジ地帯の中央をウェボンB+Cで撃つと、メリーちゃんが出現する。この時は敵の攻撃もないので、忘れずにとっておくこと。点数は25250点だ。



の中心に攻撃を。このメッセージが表示さ

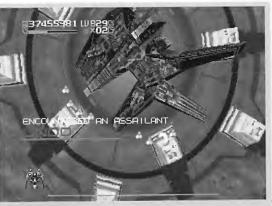


ちゃんは現れなくなる。てしまうと、もうメリーこのようにボスが出現し

STAGE UN

このボスとの戦いでは、ボス自体だけでな くて、その周辺に存在するストーンヘンジの 石柱との衝突も警戒していかねばならない。

逆に、このストーンのボスのいかなる攻撃 も遮断する性質を利用して、普段はこのスト ーンの陰に隠れながらボスをウェポンA+B などでダメージを与えていく。そしてボスが 極太レーザーを放射している間は自機をレー ザー発射口付近に移動させ、ボスの回転に合 わせるように動きながらウェポンB+Cで本 体や周辺パーツにダメージを与えていく様に していけば、そう手強い敵ではないだろう。



パーツ場所	耐久度	破壊率
砲台	100	10%
砲台	100	10%
砲台	100	10%
- 砲台	100	10%
左みみ	250	5%
右みみ	250	5%
本体	900	50%

UNDO 得点表 DESTRUCTION BONUS 50000

※各パーツの得点は、全て10000点。

基本戦術

ned is self to got

この極太レーザー放射に

なったら、自機をボス本 体横につけ、ボスの動き

に合わせて移動させつつ

ウェポンB+Cで攻撃す

るのが効果的だ。

ボスがピンク弾や緑レ-ザーを発射している間は、 からウェポンA+Bでち やりすごせる。

このようにストーンの裏 くちく攻撃すれば安全に

極太レーザー3回目以降 順調にいけば、この状態

になった時にはボスの耐 久度は殆ど残ってはいな いはず。追いつめられる 前に破壊できるだろう。



もし極太レーザーに追い つめられたのなら、迷わ ずハイパーソードを使っ て脱出を。ただし、この 戦法には2回目は存在し ないことを忘れずに。

ハイパーソードは退避用に使う

自機追尾の極太レーザーに追 われると、どうしても逃げられ ないという状況も発生すること がよくおこる。この場合は、ス テージ途中にハガネのピンク弾 で充填しておいたハイパーソー ドを使って切り抜けよう。もし ステージ中でゲージをMAXに すピンク弾で充填するように。



できなかった場合は、ボスが出 このハガネ地帯で大量のビンク弾が 出てくるので、ここでゲージを充填。

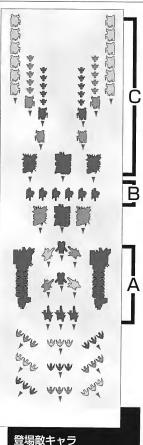


ボス戦になってもハイパーソードが溜まっ ていなければ、ここで絶対溜めておこう

STAGE-3E

RETURN

2521A.D. 7.13 11:52 descent point: the celestial gate



このステージは点数の高い赤色の

敵が多数出現するので、赤チェーン を狙っていくことになる。さらに注 意深くマップを確認すると、敵の配 置が全て左右対称になっているのが 分かるはずだ。

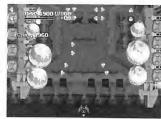
3 Aでも説明したが、こういった ステージではウェポンCの使い方が 重要となる。ここでその使用法を再 確認しておくようにしたい。

ステージ概要

ステージ自体はそう長くはないが、出現する敵の数は非常に多 い。しかもその出現間隔は短く、まさに切れ目なく襲いかかって くるというイメージだ。それだけに、敵のパターンを確実に覚え、 その出現と同時に倒していくようにしなければならない。

目標スコア ······ 800.000Pts

▲砲台戦艦2隻を撃沈

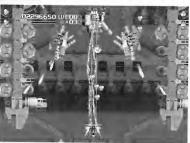


このステージ最初にして最後のピ ンク弾を撃つ敵が、この戦艦だ。ポ イントCでハイパーソードを使うこ とになるので、現在ゲージがMAX でなければ、ここで充填しておく。

戦艦自体はウェポンCを使い、砲 台を削りながら倒していく。途中上 から現れる赤マクノは、ウェポンA +Bで狙い撃ちして倒そう。

ここではまず砲台を破壊す るようにウェポンCを当て ていく。ここで砲台を残し たまま本体を破壊すると、 数万点のロスとなる。

戦艦地点に2回現れる赤マク ノと青黄レザの編隊は、この 様にウェポンA+Bを使い、 ピンポイント攻撃を行う。A だけでもよいが、その際に脇 のレザに当てないよう注意。



■小バース編隊はウエポンCで

戦艦地帯を抜ける と、ここでは小バー スが、画面横一列の 編隊となって出現す る。ここでは中央か ら外側に向かって倒 すようにウェポンC を当てて行けば、簡 単に対処できる。し かもその際、ウェポ ンボーナスも手に入 るのでまさに一石二 鳥。ここを抜けたら えよう。



すぐ次のバースに備 小バース編隊には、ちょうど画面の真ん中に自機を置き、 このまま下がりつつウェポンCを押しているだけでよい。

POINT バースを使い、チェーンボーナスを狙う

スを攻撃。その後青バースを攻撃。ようにウェボンCを当て、左右の赤バまず中央の赤バースを破壊したら、こ



ここでは、まず赤バースを破壊後、青の小バース にダメージを与えておく。その後キカとベルムの複 合編隊が赤→青→黄の順で現れるので、赤編隊を撃 退し、すぐにダメージを与えておいた青バースを破

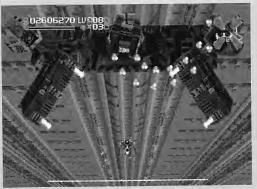


壊。最後に黄編隊に対してハイパーソードを使い一気に全滅させることで、シークレットボーナスが手に入るだろう。

STAGE UE2A-GAL

UF2A-GAI 得点表

OLZ/ O/ IL NJ/MZ			
パーツ場所	耐久度	破壊率	
本体	500	20%	
本体カバー	300	5%	
左ビームユニット	200	10%	
右ビームユニット	200	10%	
トラクターユニット	20	5%	
左ピンク弾ユニット	200	5%	
右ピンク弾ユニット	200	5%	
左スプレッドユニット	300	5%	
右スプレッドユニット	300	5%	
左ホーミングユニット	300	5%	
右ホーミングユニット	300	5%	
左レーザーユニット	300	10%	
右レーザーユニット	300	10%	



DESTRUCTION BONUS 100000

※各パーツの得点は全て10000点。

このボスは、本体は最初から出現しているが、各パーツは破壊していくことで画面下から補充されていく仕組みとなっている。その為、パーフークトを狙うには、パーツが出そろう前に本体を破壊しないよう気をつけなければならない。

もし倒すことだけを優先的に考えるのならば、 ピンク弾を出すパーツを 残しながらソードゲージ を充填しつつ、本体に対 してハイパーソード攻撃 を繰り返すだけでよい。





ボスのパーツは左右対称で出現するので、ウェポン Cを利用すると、比較的簡単に倒せる。自機はよけに 専念しつつ、ただCボタン を押しっぱなしにしていれば問題はない。

細かい点数かせぎでポイントを増やす

このボスは自爆までの 時間が長く、しかも硬い パーツが大量に出現する。 そこで攻撃にウェボンA +Bを使うと、ウェボン ボーナスが稼げる。 には敵の攻撃のかすり点 を狙ってみるのも良い。

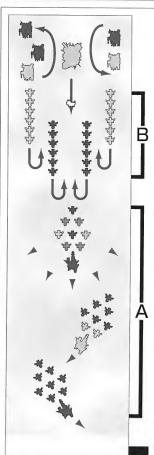


STAGE-24

REMINISCENCE

2520A.D. 7.14 21:26

descent point: town area a 1-ward



ステージ概要

障害物もなく面構成も短いだけあり、このステージはクリアを 目指すだけならば全くもって難しくはない。だが、チェーンボー ナスを完璧に狙うとなると、微妙な操作やウェポンを使うタイミ ングを確実な物にしておかなければならない。

標スコア ------ 300.000Pts

ここではキカ1機とベル

√T ▲ 赤いベルムを倒し、シークレットを狙う



上に回目 A+Cで狙い撃つ。上に回りこんでからウェ2つ目の編隊は、このよ

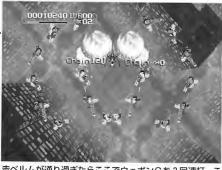
ム8機の編隊が3回出現す る。まず最初の編隊は全て 赤色なので、全滅させてし まう。次の編隊はキカとべ ルム2機が黄なので、この 3機をやり過ごしながら上 に回り、ウェポンA+Cで 上から攻撃するようにすれ ばOKだ。そして最後の編 隊は、編隊の真正面に自機 を配置し、キカが見えたら すぐにウェポンAの単発撃 ちを続けて赤キカと赤ベル ムを破壊する。その後すぐ に自機を左か右にずらし、 青と黄ベルムを1機破壊し てシークレットボーナスを 発動させること。

を撃つタイミングに注 つ目の編隊は赤キカと赤

00009070 (VA00

■ ウエポンC連打で黄ベルムを一掃

赤と黄のベルムが 2列編隊で出現する このポイントBでは、 当然ながら黄ベルム 編隊だけを攻撃する ことになる。この編 隊が現れる前に自機 を画面中央上に配置 し、赤編隊が自機を かすめて通り過ぎた ら、自機を下げつつ ウェポンCを3回ほ ど連打して、その爆 風で黄編隊を破壊し ていこう。



赤ベルムが通り過ぎたらここでウェポンCを3回連打。こ れで大半の黄ベルムは破壊することが出来る。

こういった空中戦だけで構成され たステージは、障害物に体当たりす る心配はないが、逆に地形を目印に した攻略パターン作りができなくな る。対処法としては、敵の出現する 場所とタイミングを、何度も何度も プレイすることで、確実に覚えてい くしかないだろう。

本党 海岸

STAGE BOSS

KOTETSU

このボスは、その長い両 腕を振りかざして自機の行 動範囲を狭める攻撃を行っ てくるので、まずはその両 腕を破壊することが重要。 腕を伸ばしてきたら、その 逆側に移動してウェポンC で遠距離攻撃を図れば、比 較的簡単に破壊できる。稼 ぎを念頭においてプレイす る場合は、ここでA+Bの ウェポンボーナスを狙って いくのも良いだろう。

本体から炎を吐いてくる 場合は、直前に前兆が見ら れるので、すぐに左か右に 待避し、ボスが回転を始め たらその動きに合わせて当 たらないよう自機を動かし ていくことで対処しよう。



パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	700	40%
左肩	350	10%
右肩	350	10%
左側腕	400	10%
右側腕付け根	500	10%
右側腕中盤	450	10%
右側腕手先	300	10%

KOTETSU 得点表

DESTRUCTION BONUS 10000

※各パーツの得点は全て10000点。左側 腕は耐久度が3/4で先端部が破壊される。



小ンCで攻撃すれば安全。 別程が短いので、遠くから1 左側腕から発射されるビー-



本体から炎を放ってきたら、自機を この辺りに移動させる。



この右側腕から放射されるビームに触 れると、自機が腕側に吸い寄せられる。いと、パーフェクトが取れなくなる。



右側腕は手先から順に破壊していかな

STAGE-2Bに向け ハイパーソードの準備

ボス本体がピンク弾を撃つ攻撃 パターンの時、もしもソードゲー ジがMAXになっていない場合は ここで充填しておくこと。これは 次のステージ 2 Bではハイパーソ -ドを使って危機回避をする可能 性があるのだが、その2日ではピ ンク弾を撃つ敵が少ないためだ。

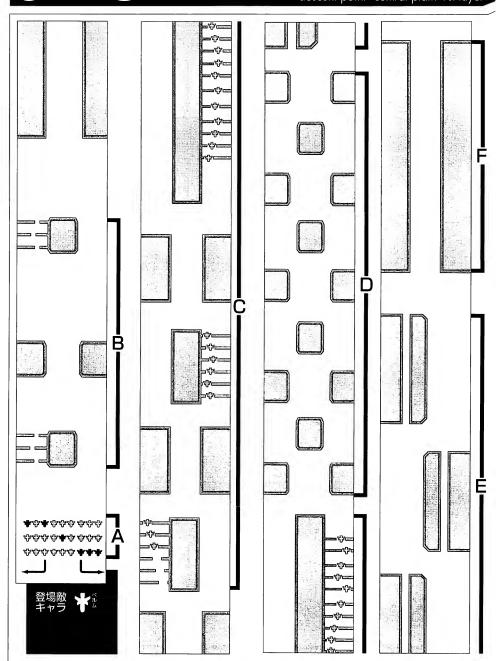


本体からピンク弾を連射してきた ら、ソードゲージを溜めるように。

STAGE-2B

REMINISCENCE

2520A.D. 7.14 21:30 descent point central plain 1st layer

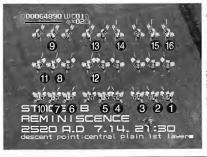


全ステージ中、最長の面構成を誇るこの2 Bは、他の面と比べ構造が極端に変わっている。ステ ージ中は1群の編隊しか敵が現れないものの、ボスが登場してからが非常に長い。しかもスクロー ルが速くランダムの地形配置があるなど、反射神経に頼った戦い方が問われるステージとなってい るのだ。 1 300 000Pts

P○INT▲確実にシークレットボーナスを取る

この面は、ボス前にこのベルム編隊しか敵機は出現し ない。しかし、この1群の対処をいかにうまく済ませる かによって、このステージで入手できるスコアが数十万 点は確実に変わってしまうのだ。

ではここの対処法だが、まずは敵が現れる前に、①の 赤ベルムが登場する座標に自機を合わせておく。そして ベルム編隊が出現したら、すぐさま番号の通りにベルム を破壊していけば良い。なお、ここでは素早く行動しな いと、最後の黄ベルムにたどり着く前に編隊が去ってい ってしまうので迷いは禁物。最後の黄ベルムを倒した時、 40000点ボーナスが表示されれば成功だ。後はボス戦で黄 ベルムを倒すことで、大量スコアが望めるぞ。



ちのタイミングを確実に覚えることだ。ルムを倒していく。自機の移動と弾撃ここでは、ウェボンAの単発撃ちでべ



へと移動して、ベルム編隊を待つ。



ステージ開始と同時に、自機をこの位置 ベルムが現れたなら、ウェボンAを単発 後は黄ベルムを攻撃するだけ。成功すれ 撃ちしながら、左へと移動する。



ばこのような点数が手に入る。

STAGE BOSS

GOLETS R



DESTRUCTION BONUS 20000

COLETS DED 得占表

高速スクロールする通路内で繰り 広げられる、ボスとの戦い。少しで も油断すれば地形に衝突する可能性 があり、しかもその状況において、 シークレットボーナスに関連する黄 ベルムが大量に出現する。まさに一 **殿たりとも気が抜けない相手だろう**

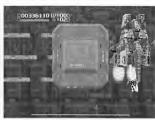
OOLL TO KLD MIME	1947 C O C O X (1) 1) X (1) (0) (1) 1 (C O O	
パーツ場所	耐久度	破壊率
サイドノズル	350	10%×2
砲台	300	10%×2
前方向主砲	300	10%×2
本体	500	40%

※各パーツの得点は全て10000点。

POINT ランダム配置の遮蔽板を避ける



ボスはこのレーザーを撃った直後に、左 右どちらかへと移動する。



ここではウェポンA+Bか、ボスに近づ いてのB+Cでパーツにダメージを。

ここではまず、分岐点に訪れたな らボスの動きに従って動き、遮蔽板 ではない方向へと移動する。そして そのままボスに対してウェポンA+ BかB+C使って両サイドノズルと 砲台にダメージを与えていく。この 遮蔽板の配置はランダムで決定され るので、ボスの動きにだけ注意を払 って、ついていけばよい。また、こ の時ボスはサーチレーザーを放って くるが、これは気にしなくてもいい。

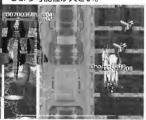
🯲 黄チェーンを狙うため、今度は遮蔽板側へ

次の遮蔽板地帯では先ほどとは逆 に、ボスの移動する反対側、つまり 遮蔽板側へと移動する。ここでは遮 蔽板の所に、黄ベルム編隊が出現す るので、チェーンボーナスを狙うの ならば必ず通らねばならないだろう。 さらに、最後の遮蔽板地帯は距離が 長く、集中力を維持していないとぶ つかってしまうこともある。 なお、 点数を狙わずにクリア優先プレイを するのなら、無理して遮蔽板側にい く必要はないのでボス側に向かおう。



ないと上の壁にぶつかることもある。

この長い遮蔽板地帯は、集中して自 機を動かさないと、途中で衝突して しまう可能性が大きい。



青ボス出現時は絶対 赤ボス側へ移動する

ここでは一時的に、次の登場ボスである青ボスが、赤 ボスの援護に現れる。ここの分岐点では赤と青が別々の 方向へ移動するので、必ず赤ボス側へ移動すること。も し間違って青ボス側へ移動してしまったなら、とにかく、 画面の下から上にのぼるように動くこと。

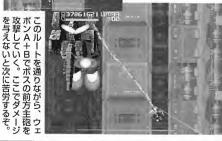


青ボスの攻撃は画面上部にいないとかわせない。画面中央 から上方まで上昇するようによける。横軸の調整も必要。

細いルートを通り ボスにダメージを

この分岐点では、そのままボスを追いかけないで、隣 の細いルートを通る。そしてボスに対し、ウェポンA+ Bで攻撃し、ボスの前方主砲にダメージを与えていく。

ここで主砲にダメージを 与えておかないと、その 後のポイントF以降で苦 労することになるので、 確実にこの細いルートを 選択したいものだ。



POINT ウェポンA+Cで赤ボスを破壊

この地点に来ると、ボスが自機の後ろ側に回り込んできて前方主砲を使って攻撃を仕かけてくる。ここではウェポンA+Cを使い、先のポイントEでダメージを与えておいた主

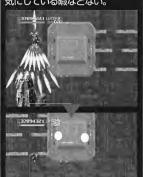
砲と残りの本体を破壊する。

もしここで破壊できないと、マップはB地点まで戻り、2周目の攻撃に突入してしまう。そのため、この時点か最悪でも2周目に入った直後にはボスを倒すようにせねばならない。



2周目に突入した際の対処法

この2周目は、基本的に赤ボスが自機の下から攻撃を仕かけてくる戦いとなる。つまり、今までの攻略パターンは通用しなくなってしまうということだ。各遮蔽板地帯では、ボスの動きを待つことなく、自ら左右に動かねばならない。その結果が遮蔽板側であっても、気にしている暇などない。





ポイントDでは運が左右する

遮蔽板地帯を抜けても赤ボスを 破壊できず、青ボスが現れたら? ここでは残念ながら攻略法は存在 しない。自機を左右に移動させた 結果が、青ボス側でないことを祈 るしかない。つまり絶対この前に ボスを破壊しなければならない。



STAGE GOLETS BLUE



このボスは、本体から左右対称にパーツがついている構造となっている。ウェボンA+Bを使い、左右のパーツを削り取るように取りていくのが望ませい。たまにピンク弾る吐くビットを出している。では、単くには関係ないので無理して破壊する必要はない。



バーツの破壊はそう難しくはないが、その後に吐き出される赤青弾は破壊すると 自機に向かってくるレーザーに変化する。 数が多いので、追いつめられない様に。

DESTRUCTION

BONUS 20000

GOLETS BLUE 得点表

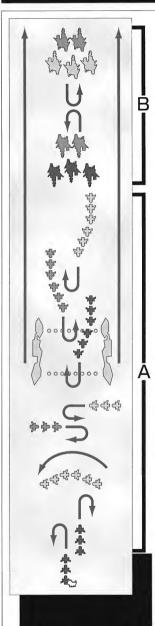
※ビットの得点は 0点。その他各バーツの 得点は全て10000点

得点は主く TUUUU点		
パーツ場所	耐久度	破壊率
サイドノズル	350	10%×2
砲台	300	10%×2
前方向主砲	300	10%×2
本体	500	40%
ビット	100	0%

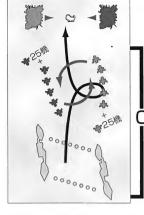
STAGE-2C

REMINISCENCE .

2520A.D. 7.14 21:35 descent point: ravine to 3rd layer



登場敵・大災・サージスト



ステージ概要

本ステージは、開始直後から登場する電磁バリア発生機の中で戦う、という構成となっている。このバリア発生機は破壊不可能なので、あきらめてこの中で戦うしかない。移動可能場所が少なく、敵の攻撃を受けると回避しにくい状況になるので、敵への対処は完全に憶えておこう。

目標スコア ······ 500.000Pts

P○INT 赤ベルムを倒し、チェーンの準備を

まずは電磁バリア発生機が出現するので、このバリアの内側に入る。するとバリアの右上から6機、下方向から3機×2の赤ベルム編隊が出現するので、ウェポンAやA+Cを使い撃破する。ここでの注意点は、下手に武器の連射をして、青や黄ベルムを倒さないことだ。



現。ウェポンAの単発撃ちで最初の赤ベルムはここから出

POINT 前後からの攻撃に注意

クノのみを狙うこと。ら避けて、赤レザと赤っこのレザの攻撃はひたま





塞がれてしまう。 マクノに機雷を撃たせる と、このように逃げ道をと、このように逃げ道をと、 こが の ギ

ベルム地帯を抜けると、自機の 前後よりレザやマクノが現れてバ リアの外側より攻撃をしかけてく る場面になる。ここでは赤い敵だ けを狙って攻撃を行おう。特に最 後に後ろからやってくるマクノは、 すぐに倒さないと、爆風で攻撃し てくる機雷を多数発射してくる。 この機雷がバリア内で爆発すると、 非常に逃げるのが困難になるので、 なんとしてでも撃たれる前に破壊 するように。

このマクノが消えると、少しの 間だけ敵の攻撃がなくなるので、 次のベルム編隊出現に向けて備え ておくようにしたい。

POINT バリアをかいくぐり、赤チェーンを狙う

この赤ベルム編隊を全機撃墜するには、自機を囲っているバリアが開いた瞬間の行動が鍵を握る。バリアが開いた時の、外への脱出と通り抜けのタイミングを覚えて、赤ベルムだけを全部倒すように。ここでも十万点単位のスコアに影響するぞ。

バリアが開いたら、迷わずその場所から 脱出し、赤ベルムを狙い撃つ。



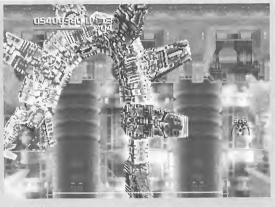


STAGE NASU

このボスは、頭から尻尾まで、多くの関節パーツで構成されている。だが、胴体パーツの形を見てみるとすぐわかるように、他の作品で見られるような、ボスの回転の内側に入り込んで全体を攻撃する戦法は通用しない。ウェポンB+Cを使い、常にボスの動きの外側からダメージを与えていくことになる。

だが、このボスの動きはパターン化されているので、実際数回戦ってみればそう難しい相手ではないことが分かるはずである。





NASU得点表

NA3U特無衣			
パーツ場所	耐久度	破壊率	
頭(アーケードモード)	850	30%	
頭 (サターンモード)	400	30%	
パーツAl	450	5%	
パーツB1	620	5%	
パーツA2	430	5%	
パーツB2	590	5%	
パーツA3	410	5%	
パーツB3	560	5%	
パーツA4	390	5%	
パーツB4	530	5%	
パーツA5	370	5%	
パーツB5	500	5%	
パーツA6	350	5%	
パーツB6	470	5%	
パーツAフ	330	5%	
尻尾	750	5%	

※各パーツの得点は全て10000点。

DESTRUCTION BONUS 30000

STAGE-2

REMINISCENCE .

2520A.D. 7.14 descent point: orbit road

ステージ概要

地形なし&短い構成の典型的パターンなのが、このステージ2 D。ここの敵機はハガネしか出現せず、しかも同色系の編隊でや ってくる。だが、チェーンボーナスを完璧に狙おうとすると、意 外と難しいステージとなっている。

<u> 目標スコア ··························· 700.000Pts</u>

▲ソードゲージを溜めつつ敵機を撃破

ここでは赤ハガネが 画面中央に向かって時 計回りで出現してくる。 その数は60機。その対 処法は、自機もハガネ の出現に合わせるよう に時計回りで画面内を 移動し、そのままウェ ポンBを連射しつづけ れば良い。

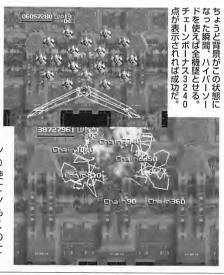
なお、この時点でソ ードゲージが溜まって いない場合は、ここで 充填しておくように。

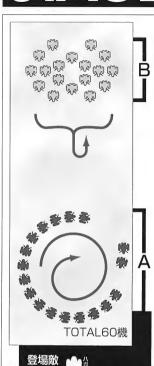


ウェポンBのレベルにもよるが、ここでは自動連射に 頼らず自分で連射しないと撃ち負ける場合がある。

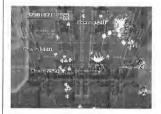
ハイパーソードを使い黄チェーンを取る

次に出現する黄八 ガネの編隊は、一定 時間画面内にとどま り、一斉にピンク弾 を撃って画面上部へ と逃げていく。ここ では、充填しておい たハイパーソードを 使わない限り、全機 撃墜は不可能だ。そ のハイパーソードも、 ちょうどハガネがピン ク弾を使う瞬間に振り 終わるタイミングで使 わなければ、失敗して しまう。このタイミン グについては、何回も プレイして覚えていく しかないので、背景の 流れを目安に練習して みるのがよいだろう。





ステージ自体は短いが、敵の攻撃 は予想以上に厳しい。特に最初から 現れる赤ハガネは、どんなに速く倒 しても必ずピンク弾を放つので、レ イディアントソードで消すか、避け るか何かしらの行動を取り続けなけ ればならない。レイディアントソー ドを使い、ハイパーソードで切り抜 けるパターンの場合は、次の黄ハガ ネ出現時までにソードゲージがMA Xになるようにしておきたい。



STAGE BOSS

DAIKAI 10



パーツ場所	耐久度	破壊率
レーザーパーツ1	700	25%
レーザーパーツ2	700	25%
レーザーパーツ3	700	25%
本体	1100	25%

※各パーツの得点は全て10000点。

このボスは、本体とパーツの型がよく似ているため、一見するとどの部分が本体なのか分からなくなることがある。その見分けかたについてだが、とりあえずは弾を当ててみて、耐久度ゲージが短くなればそれは確実に本体だ。他にもボスが自機を囲む前の角度次第では、角が見えるといった特徴があるので注意深く見てほしい。

ボスへの対処法は、このボスが自機を包囲するという形式上、避けをメインとした戦いになる。ウェボンA+Bかてで弱点を勝手に攻撃させて、自機は避けに専念すること。ときおりピンク弾が飛んでくるので、黄ハガネで使ったソードゲージを溜め、緊急時の同避用に使うのか良いだろう。

DAIKAI 10得点表

DESTRUCTION BONUS 50000

囲まれる前





この攻撃パターンの時は、まず最初に本体が現れるので、ここであまりダメージを与えすぎると、後でパーツを残してしまうことにもなりかねない。本体にはあまり攻撃を加えず、次から現れる3つのパーツへの攻撃に集中しよう。

囲まれた後



この回転状態になったら、ウェボン A+BかCで攻撃を行う。



一定時間経つと、一度包囲を解くので、反射弾を避けつつ攻撃を続行。

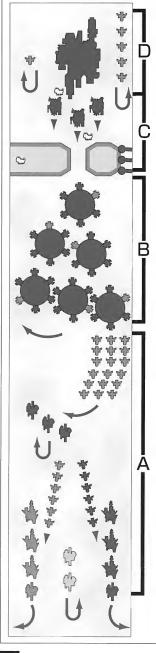


再度包囲攻撃時には、ボスの回転が逆 になるので気をつけること。

STAGE-2E

REMINISCENCE

2520A.D. 7.14 21:58 descent point: e.d.a headquarters





ステージ概要

障害物となる地形はないものの、その代わり中ボス的存在の大型キャラが、ボス前に登場するという構成のステージ2E。ここでは普通に敵の出現パターンを覚えておくだけでは高得点を獲得できない。それは、これまでのステージで確実に武器のレベルアップを果たしておかないと、破壊が困難な敵が登場し始めるからだ。今後は面が進むほど、武器のレベルが攻略の鍵となってくることだろう。

目標スコア······900.000Pts

○○INT 赤チェーンの用意をここで行う



まずは画面右側より、 赤キカと赤レザが出現するので出現と同時に撃退。 その後は少し左に移動し、 赤ベルム編隊をウェボン Aの単発撃ちで倒したら、 今度は画面の左側まで移 動して、赤キカを撃退し よう。この時に青れるので、 間違って撃墜しないよう に心がけることだ。

この赤キカと赤 レザはすぐ破壊 しないと、見て の通り画面中弾 だらけになって しまうのだ。

赤ベルム編隊全滅 後はすぐ左へ移動 しないと、青かル ム編隊が正面。こので で青編隊がこて で青編隊と、チェー しまがきる。 しまがまる。 しまで しまがまる。



POINT 青いレーザー砲台を残して、マルリンダを破壊

このマルリンダ地帯は、 基本的に2Bに登場したマルリンダと同じ対処法で挑むことになる。マルリンダ 本体を破壊すると、その時点でついていたレーザー砲台の分の色は無視されるので、赤レーザー砲台を全て破壊して、青1つを残した状態で本体を破壊したまま推むことが出来る。



マルリンダについているレーザー砲台を、 ウェボンAやCの連打で削っていく。間違 っても青レーザー砲台は攻撃しないこと。

後はマルリンダ本体を破壊すれば良い。本体の破 壊が難しい場合は、砲台だけでも破壊しておこう。



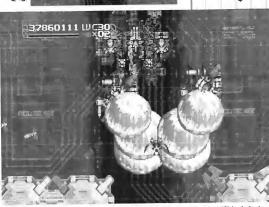
P○INT 配合~小バースを破壊せよ

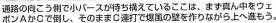
ここは移動地形についている、赤フェザー 砲台をウェポンAで下から破壊して、そのまま小バースへの攻撃に移るようにする。この 小バースはミサイルを連射してくるので、ウェポンAかでを連射して対処すること。 なおこの左側には、メリーさんが隠れている。次の中ボスであるニセが見える前に、ウェポン. B+Cを使って出しておくように。

しまい攻撃できなくなる。いと、地形が右に移動してこの赤砲台は早く破壊しな



五十嵐 剛 凱の父親で、史上最年少の連邦軍長官。 部下思いでカリスマ性も高く、軍人の鏡 と言われている。親友であるソン、息子 である凱が搭乗しているテトラを気にし つつも、決して私情は持ち込まない。







POINT こセはウェポンAで対処

ここで登場する中ボスのニセは、主砲から拡散弾、他にもピンク弾砲台2機とレーザー砲台2機を備えたなかなかの強敵。特に拡散弾はその弾数が多く、非常に避けにくい攻撃となっている。なお、このニセは本体、各砲台とも赤判定なので、それまで続けている赤チェーンの継続が可能。だが、ニセ出現時に画面ので、戦闘時はウェボンAで正面から撃ちつづけていくような戦法が望ましい。

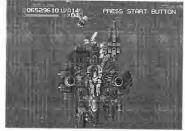


POINT 最後のベルムでシークレットを狙う。

二セを倒すと、その後ボス前までに赤→青 →黄の順でベルム編隊が6機づつ出現する。 このような場合は、シークレットボーナスを 狙うことが常石。赤編隊を全滅させたら青を 1機のみ破壊し、最後の黄編隊を全滅させよ う。ただ、このベルム編隊が出現するまでに ニセを倒せないと、一気にチェーンが崩れて しまうことがある。よって、ベルム編隊が現 れる前に必ずニセは破壊しておくことが重要 となってくる。



青ベルム編隊が現れるところまで二セを残すと、 チェーン継続に大きな支障が生じる。



武器を連射しつづけていると、青編隊を2機以 上撃破してチェーン失敗の憂き目を見ることも。



破壊率

STAGE BOSS

GEDO-O

パーツ場所



このボスは、出現場所までくると突如画面がワイヤーフレーム形式になってしまうという奇妙な特徴を持っている。さらにパーツの構造も2層構成となっているため、パーフェクトボーナスは非常に取り難い。

しかし、破壊率とは関係のないパーツに高 得点の物が用意されていたりと、点数稼ぎを 狙うプレイヤーにとっては非常に魅力的な存 在。ここで確実な稼ぎが行えるなら、相当の 実力者と言っても過言ではない。

GEDO-O 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

耐久度

パーツ破壊前





コア	500	10%
ボディ	1000	50%
レーザー砲	400	10%
5 ウェイ砲	400	10%
ガードパーツ	500	0%
はね表	100	0%
はね裏	100	0%
はね裏	100	0%
左手	200	10%
左手つめ	10	0%
右手	200	10%
いがいが弾	5	0%
ガイドビット	50	0%

※ガードバーツの得点は各10000点。はねの得点は表10000点、裏2つが5000点。左手つめの得点は1000点。いがいが弾の得点は1000点。ガイドヒットの得点は3000点。



向腕と砲台を

最後に攻撃

パーツ破壊後

このコアに対する攻撃は、コアから離れ た場所からウェボンBの連射でダメージ を与えていく方法が安全で確実だ。



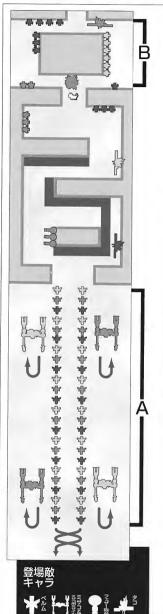


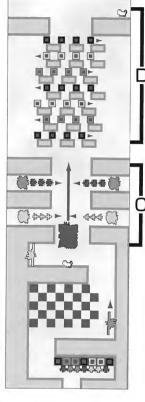
ピンク弾をばらまく攻撃を行ってきた ら、ソードゲージを溜めつつハイパー ソードで攻撃を繰り返す。

STAGE-4A

EVASION

2521A.D. 7.13 12:00 descent point: the celestial gate-13





ステージ概要

この面は、まさにチェーンボーナスを稼ぐためにあると言える。ステージ中に配置された無抵抗ユニットのおかげで、赤チェーンが狙いやすいからだ。だが地形は複雑なので、成功には完璧に近いパターン作成が必要となるだろう。

目標スコア···· 1.800.000Pts

POINTA ベルム編隊の 隙間に入る

画面上から次々に現れるベルム編隊。ここでは編隊の動きの内側に入り、赤ベルムだけをウェポンAの単発撃ちで狙撃しよう。この時、自機を少しづつ上へずらすのがコツ。



このようにして、ベルム編隊の内側に 入り込んだらウェポンAで攻撃。

POINTRオヤドを抜け、左ルートへ



て赤レーザー砲台を攻撃しよう。 ここでは、自機を壁ギリギリにつけ

POINT 青オヤドから 赤ハガネが

回転レーザーを放つ赤バースが出現する場所には、黄と青のオヤドが2機づつ配置してある。黄オヤドからは黄ベルムが発射されるが、青オヤドからはなぜか赤八ガネが2機づつ発射されるのだ。赤八ガネが発射されたなら、ここで赤バースに接近しウェボンCを目の前で連射

すれば、バースと ハガネを一気にできる。赤パースをそれよすらと発うとなったからいたがらいたがられた黄された黄された黄されたである。 大変をあるので、が無難ないので、が無難だないほうので、か無難だるので、か無難だるので、かまないほう



このように、赤バースにぶつけたウェポンCの爆風で赤ハガネを倒す。

最後のコワシは POINT ハイパーソードで

最後の移動コワシ地帯は、当然赤コワシだけを狙っていくことになる。最初と2回目の赤コワシが流れてくる場所は、そのまま素直に下からウェポンAで攻撃。最後の赤コワシは1~2個破壊したら、とりあえず通路を上に抜けて右に向かおう。この右端にはメリーちゃんがい

るので、迷わず出 そう。後は自機の 下で流れている赤 コワシがスクロー ルアウトしそうな 瞬間を狙い、、 は10万点の赤チェ ーンが「手にと ~3回手に入ることになる。



成功すれば、これだけで2~30万点を 獲得することになる。

STAGE LUNAR-C

このLUNAR-Cは3パーツに別れており、最初はそのパーツが別々に襲いかかってくる。各パーツは画面上から攻撃してくるので、こちら側からの攻撃は必然的にウェボンAがメインとなるだろう。その敵の攻撃についても、一部大型ミサイル以外は上側からだけのものとなるので、確認しながら冷静に対応すれば、十分避けきることができるはずだ。

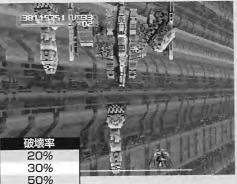
1	パーツ場所	耐久度	破地
I	1号機	700	20
I	2号機	800	30
И	3号機	1000	5
k	分裂ミサイル	16	
ľ	小型ミサイル	2	
	誘導ミサイル	8	
U	大型ミサイル	20	
ľ	高速ミサイル	11	

※1号機、2号機、3号機の得点はそれぞれ10000点。その他各パーツの得点は0点。



1号機から発射される分裂ミサイルを 破壊し、ソードゲージを溜めておく。

2号機は、武器が強ければこのままウェポンAだけで倒せる。



LUNAR-C 得点表

DESTRUCTION BONUS 10000



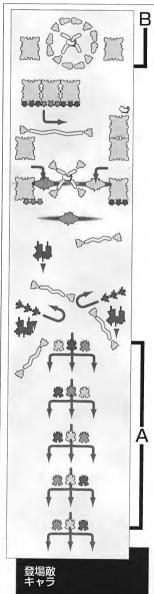
3号機からの弾より、撃つと爆風になる高速ミサイルに注意する。

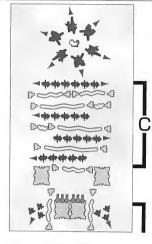
STAGE-4E

EVASION

2521A.D. 7.13 12:26

descent point: the water way 13-ward





この面の特徴に、破壊不能 だが攻撃すると一時的に縮む 電磁バリアが大量に配置され ていることがある。

必然的にこの面は、電磁バ リアを撃って自ら通路を築い ていく内容になってくるのだ が、ただ電磁バリアを撃つだ けでは周辺に出現する敵を倒 してしまい、スコア稼ぎが難 しくなってしまうのだ。

目標スコア······700.000Pts

√赤ハガネを倒し、赤チェーンの準備を

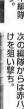
この面では赤チェーンを狙う のだが、ここで登場する赤い敵 の機数は、2機撃ち逃しても良 い数となっている。この事を利 用して、最初のハガネ編隊でシ ークレットボーナスを 1 度取っ てから、今度は赤チェーンを始 める、という戦法を狙うことが できるのだ。

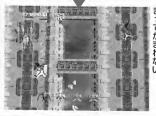
まず最初に出現するハガネ編 隊は、赤青黄の機体が横並びで 5回降りてくる。最初の3機で シークレットボーナスを取り、 次からの3機は赤だけを狙い撃 とう。ただし、最後の3機の赤 ハガネはチェーンの機数調整の ため、倒さないようにすること。



このハガネの色並びは、ランダム で決められている。







POINTR ウェポンCで右側のベルムを狙撃

ここではまず、中心にメリーちゃんがいるので、ウェポンB+Cで出現させる。そしてそのまま円形右上の電磁バリアもB+Cで攻撃し、道を作ったらその右上にいる赤ベルム3機をウェポンCで攻撃。そして今度は円形の左上に向かい、そこから脱出する。

後は…



そのまま円陣から脱出。左上の赤ベルムを攻撃し

POINT ビーウィンはウェポンAで前から狙う

アを通り抜けながら…ビーウィン手前の電磁バリ





このビーウィン編隊は、自機との縦座標がある程度近づくと逃げていってしまう。つまりウェボンCでの攻撃が行いにくいため、ウェボンAで正面から攻撃していく方がよい。電磁バリアの道を造りつ、敵のレーザーに注意しながら順序良く倒していこう。

STAGE 17VA-50

多数の砲台や大型へリに守られた、17VA-50。この砲台などには破壊率が設定されているため、全て(主砲含め50機)を倒さない限りパーフェクトは取れない。ボスに自爆されないよう、ウェボンA+BやB+Cなどの、複数の目標を攻撃可能な武器を利用しながら、効率よく目標を減らしていこう。

17VA-50 得点表

I) I) (OO NJAKE)		2 2 2 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
パーツ場所	耐久度	破壊率
ピンク弾戦車	50	2%
レーザー砲戦車	100	2%
カラーボール戦車	120	2%
大型ヘリ	300	2%
主砲	600	2%

※主砲と大型へリの得点は10000点。各戦車の得点は0点。



最初のピンク弾戦車地帯は、ハイパー ソードを溜めては使う戦法で。

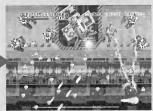


この攻撃時は、この場所と反対側が安 全地帯。後はウェポンA+Bで攻撃だ。



掃してしまおう

DESTRUCTION BONUS 20000



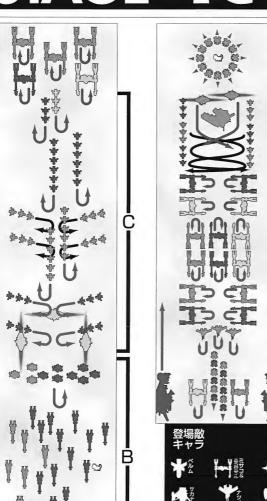
最終段階では、本体の両側を同時に攻撃するより、片側集中攻撃がよい。

STAGE-4C

EVASION

F

2521A.D. 7.13 13:05 descent point: the water tank 13-ward



ステージ概要

障害物の地形がない空中戦のみのステージだが、その攻撃は今までの同タイプステージとは比べ物にならない激しさを誇っている。大型の敵も多数出現し、まともに進んでは死んでしまう可能性が大きい。敵弾の誘導や安全地帯など、攻略パターンを確立していくことがクリアの鍵となることは間違いない。

目標スコア···· 1.300.000Pts

POINT 青ベルムを攻撃

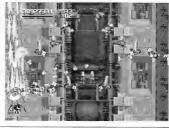
このステージは、おそらく全面中 唯一の青チェーンボーナスを狙って いくことになる面だ。だが、色が違 うからといっても、ブレイの基本は 赤やシークレットチェーンの場合と 何ら変わることはない。ただ、普段 狙わない色なので、間違って他の色 を撃ってしまわないように注意して いれば良いだろう。

まず、最初の赤青ベルム編隊では、 画面の左端に自機を合わせておけば 青編隊だけがやってくるので、一気 にウェポンAで全滅させる。この時 敵はピンク弾を放ってくるので、ソ ードゲージがMAXでない場合は、 ここで充填しておくようにしたい。

青ベルム編隊は、この位置で攻撃する と簡単に倒せる。その際は少しづつ自 機を動かし、ピンク弾を避けること。

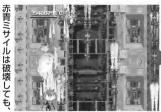


余裕があるのなら、青ベルムを攻撃する前に赤ベルムも攻撃しておけば少しだがスコアが稼げる。



ミサイルは攻撃しなくても可

チェーンに影響はないぞ。





弾を撃たせるな。

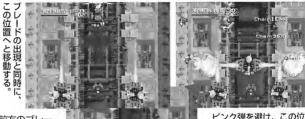
次の赤青ミサコ用ミサイル 地帯だが、このミサイルは、 画面外にいるミサコが放った 物。つまり青ミサイルが飛ん できている場所の真上に、次 の青ミサコが出現することに なる。なお、このミサイルは 0点でチェーンとは関係ない ので、攻撃する必要はない。

- ドの内側に入り、青ベルムを攻撃 POINT JU

黄ブレードが3機出現するこの 場所では、次に出現する赤青ベル ム編隊に対処するため、ブレード に囲まれる場所に自機が入り込む ように移動する。

青ベルムが前方から出現の場合 は、前方のブレードのレーザー部 分下方から、ウェポンAの単発撃 ちの連射で倒す。さらに左右から

同時に現れる青ベルムに対しては、前方のブレ ドと左右のブレードの隙間から狙い撃つようにウ ェポンCを発射する。ただし、この時同時に前方 から現れる赤ベルムがピンク弾を撃ってくるので、 最初からウェポンCの発射地点にいず、ピンク弾 を撃たさせてから発射地点に移動するように。



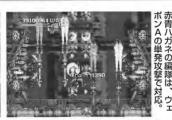
ピンク弾を避け、この位置か らウェポンCで狙い撃つ。

前方からの青ベルムは、ここか らウェポンAで攻撃。

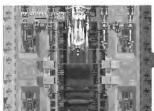
ハガネを倒し、サカナとヤツメをやりすごす

ここにいれば全く安心。サカナとヤツメの攻撃は

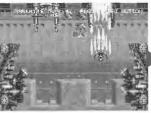




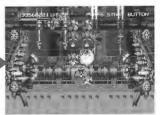
左右から赤サカナ、前方か ら赤ヤツメ3機が襲ってくる この場所では、画面中央一番 下が安全地帯となっている。 先に出現する青ハガネや青ミ サコを倒したら、すぐにこの 安全地帯に自機を置き、これ ウェ らの攻撃をやり過ごしていれ ばいいだろう。



ブレードが去った後は、画面中央上か ら出現する青ミサコ攻撃に向かおう。



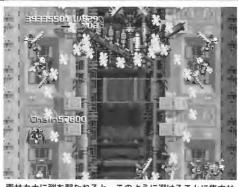
次はこの位置に移動し、ウェポンAの 連射で青ミサコを攻撃。



青ミサコを破壊したら、赤青ハガネの 編隊に向かい、青八ガネだけを攻撃。

P○INT**■** 青サカナをすぐ倒し、ベルム編隊を迎え撃つ

この場所では、 青サカナと赤青べ ルム編隊の複合攻 撃が控えている。 まず青サカナが画 面上より現れるの で、弾をあまり撃 たれないうちに速 攻で倒す。そうし てから、次の赤青 ベルム編隊を画面 左よりで迎え撃つ ようにすれば、楽 に対応できるだろ う。





サカナが出現したら

青ベルムを攻撃しよう後は画面のこの辺りで

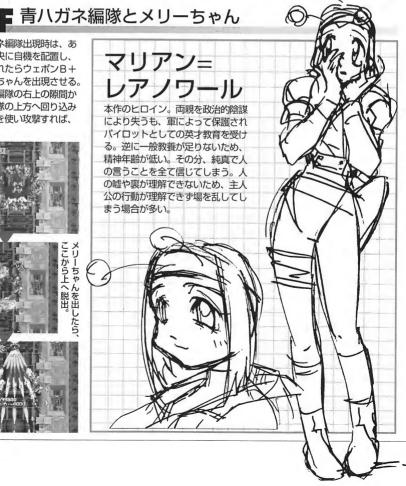
青サカナに弾を撃たれると、このように避けることに集中せ ざるを得ず、青ベルム編隊への対処が困難になる。

最後の青八ガネ編隊出現時は、あ らかじめ画面中央に自機を配置し、 ハガネに包囲されたらウェポンB+ Cを使いメリーちゃんを出現させる。 その後はハガネ編隊の右上の隙間か ら脱出して、編隊の上方へ回り込み ウェポンA+Cを使い攻撃すれば、









このように攻撃しよう。

STAGE BOSS

DAN-564











丸く変形した後は、基本的にミサイル とピンク弾付きの黒弾を避けつつウェ ポンAで攻撃を。

DAN-564 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
パーツ1	510	5%
パーツ 2	510	5%
パーツ3	510	5%
パーツ 4	510	5%
パーツ 5	510	5%
パーツ 6	510	5%
パーツ7	510	5%
パーツ8	510	5%
パーツ 9	510	5%
あたま	2800	55%

※パーツの得点は全て10000点。各パーツの耐久度はサターンモード時のものであり、 アーケードモード時にはパーツ1~9は400、あたまは1500となる。

DESTRUCTION BONUS 30000

かなり強敵の部類に入るこのDAN-564は、ただ強いだけではなく得点 が稼ぎやすいという利点がある。その理由は、ウェポンB+Cで攻撃する と胴体パーツを破壊した後に残る当たり判定で、ウェポンボーナスがいく らでも手に入るからだ。しかもこの場所は、攻撃しても当然ボス自体の耐 久度は減ることがないので。頭部に攻撃して普通に破壊するよりも、ボス の自爆までひたすらB+Cを使っていたほうが高得点になる。ハイスコア を狙うプレイヤーは、こういった戦法を選択するのもいいだろう。

普通に倒す場合、胴体パーツを破壊するまでは稼ぎパターンと変わりは ない。その後弱点である頭に攻撃することになるが、しばらく経つと変形 して丸くなり、ミサイルや放射状に散らばる弾、ピンク弾付きの黒弾で激 しい攻撃をしかけてくる。ピンク弾付きの黒弾が発射されたら、ピンク弾 をソードで消してゲージを溜めて、ハイパーソードを使うのも忘れずに。

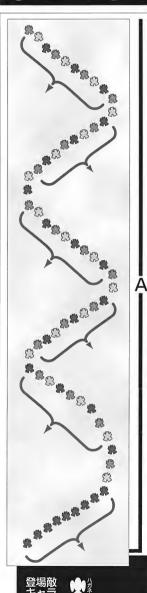


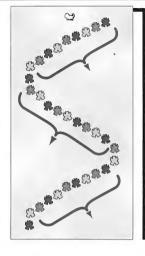
さらに時間がかかると、この攻撃に変 化する。弾の動きは遅いので、簡単に 避けられるはず。

STAGE-4

EVASION

2521A.D. 7.13 14:10 descent point: west central 1st layer





このステージも空中戦のみ のパターンなのだが、開始直 後からボス登場時まで、一瞬 も欠かすことなくハガネ編隊 が迫ってくる。ここではシー クレットボーナスを狙うこと が可能なため、とにかく集中 力の維持が重要となるだろう。 ともかく途中でチェーンを失 敗すると、最大数十万点のロ スとなるので失敗は絶対に許 されないのだ。

目標スコア······600.000Pts

目押しでシークレットコンボを

このハガネ編隊は、最初に赤が8機、その後は赤→黄→青の順に出現して くる。最初に8機の赤ハガネを倒したら、次は黄をのがして青を倒し、黄へ とつなげていけば黄八ガネは全部で29機出現するので、最後には90000点も のボーナスが手に入ることになるだろう。



次は通常のシークレットボーナス を狙うように攻撃。

見事成功となる。最後にこの点数が入れば

ェポンA単発押しで攻撃。その後は黄ハガネだけをウ

STAGE PENTA

自機の母艦である宇宙巡洋艦の同型艦(コピー)。 その攻撃方法は2系統に分かれており、最初は巡洋 艦単体で全方向レーザーを放ってくる。この攻撃は 弾のスピードも遅く、遠くからウェポンCで攻撃し ていれば安全だ。そして第2段階は、自機と同じシ ルバーガンを、2機従えて攻撃してくる。この攻撃 方法は基本的に自機のものと同じで攻撃自体は非常 に多彩で激しいものばかり。自分が普段使う武器と 同じとはいっても、攻撃されるのは初めてのことな ので各武器の特徴をもう一度確認しておこう。



PENTA 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
先端パーツ	1000	20%
サイドブースター	800	20%×2
本体	3800	40%

DESTRUCTION **BONUS** 50000

※各パーツの得点は全て10000点。

シルバーガン発生前



このレーザー乱れ撃ち時は、ウェポン CかB+Cでダメージを与えていく。



このバックファイヤーに触れると、当 然やられるので注意すること。



ボスが向きを変えると、先端パーツを 捨ててシルバーガンが出現する。

-ガン発生後



この攻撃時は、ボスの根元が レーザーと誘導弾の攻撃は、 予想外の安全地帯となる。



大きく動いて避けるように。



注意して避けていく。



スプレッド弾の時は、爆風に このホーミングプラズマは、 緑の線に攻撃判定はない。



もミサイルに注意すべし。



バックワイド攻撃は、弾より ロックオンスプレッドは、爆 ハイパーソード時は、横に離 最後の特攻で生じる爆風は巨



風にのみ当たり判定がある。 れていないと非常に危険。

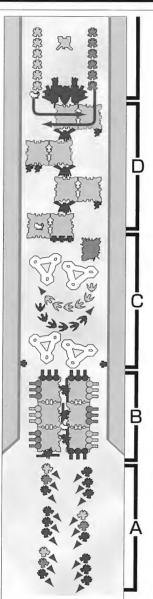


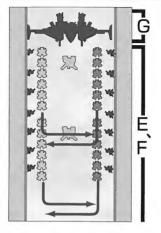
大なので、巻き込まれるな。

STAGE-4E

EVASION

2521A.D. 7.13 14:46 descent point: west central 2nd layer





ステージ概要

おそらく全ステージの中でも、特にこの面は地形のトラップ難度が高い。敵の倒し方によっては、通路が塞がれてしまい、必ずやられてしまう場合さえある、という作りになっている。ただ出現してきた敵を倒す、といったこれまでのパターンと同様に考えていると、痛い目を見ることになるだろう。

目標スコア···· 1.200.000Pts

POINT 赤いハガネを狙い撃ち

この面は最初から赤 チェーンボーナスを狙っていくため、最初に 出現するハガネ編隊は 赤だけを狙い撃ちして いく必要がある。さらにはここで撃たれるピンク弾を使い、ソードゲージを溜めておくように。これは使うことに なるからだ。





掃するように倒していくのが好ましい。 ハガネを倒してから、赤3機腐物のハガネを一バガネを倒してから、赤3機腐物のホラはである。3色編隊の赤3間が81機づつと、またのバガネ編隊は、赤青黄が各1機づつと、

登場敵 東京 子音 子音 半さ 半さ 半 瀬木 本き 刈る 十

POINT タコを破壊し、メリーちゃんを取る

この地形は、真ん中の赤タコを破壊するとその左右についている地形がくっついてしまうという構成になっている。ここではまず下の地形についている 6 機の赤砲台を破壊し、すぐさまタコの真下まで潜り込もう。そしてタコを破壊し、地形が閉まり始めたら、すぐに上の赤タコの真下へと上がっていく。後は通路に脱出するまで同じ事を2回繰り返せばよい。



#

POINT 三角型の移動地形でハイパーソードを使う





この破壊できない3角形の移動地形の場所に、画面下から2機の小バース、そして画面上部からは回転レーザーを放つ小バースが出現する。ここではまず、下の小バースをウェポンCで速攻で破壊、すぐにハイパーソードを使って上の小バースを破壊しよう。

壊してくれる。

りしないこと。

この地点の赤タコ地帯は、この作品中唯一の完全な行き止まりの可能性がある地形となっている。ここでは赤タコを破壊すると、その上の地形が落ちてきて下の地形と合体してしまう。つまり、この時点で自機がまだ下の地形の場所にいると、後はハイパーソードを使わない限りスクロールに挟まれて自機を失うことになるわけだ。初かてし、まず間違いなく一度はこのミスをしてしまうことだろう。

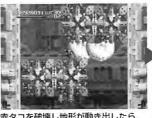
これを防ぐには、赤タコを攻撃する際は決して遠距離からではなく、すぐ近くから行うということが絶対条件だ。そして赤タコが爆発したら、すぐに今まで赤タコが塞いでいた通路をすり抜けてしまえばよい。少しでも通路の通り抜けを躊躇すると、通り抜けの最中に地形によって押しつぶされてしまうことになる。だが、慣れてしまえばそう難しいトラップではない。



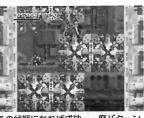
赤タコへの攻撃の前に、脇にある赤ノ ミへの攻撃も忘れずに。



赤タコに対してはこの辺りまで近づき、 ウェボンCなどで攻撃を行う。



赤タコを破壊し地形が動き出したら、 速攻で向こう側へと抜けていく。



この状態になれば成功。一度パターン 化すればあとはやられることはない。

■ ウェポンA+Bで赤マクノのみを攻撃

前にマクノを破壊しておき左右のハガネが降りてくる





ここは画面中央上から赤マ クノ、画面左右上からは青と 黄八ガネが出現するパターン が3回繰り返される。ここで は赤マクノをウェポンAやA +Bで先に倒し、左右から向 かってくる青黄八ガネを避け ていけば良い。間違ってもハ ガネには攻撃しないように。

ガネの挟み撃ちに対して

避けに専念するように

▋ クラブの足を抜け、画面下へ

マクノとハガネ編隊の後は、 中ボスであるクラブが画面下 より登場する。この時点では まだ攻撃しても破壊できない ので、足を上げるタイミング を見計らい、画面下側へと自 機を移動させよう。この際、 左右の壁沿いに出現する赤ノ ミは当然破壊すること。

ノミの破壊を続ける。クラブが近づくまでは

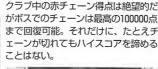




ワェポンA+Cを連射 クラブの足を抜ける際は

POINT クラブを利用し、赤チェーンを大量に稼ぐ

この中ボスのクラブは、実は赤のチェーンボーナスを狙うのに絶好の敵だ と言えるだろう。ここでは2回大量の赤ベルムを吐いてくるので、ステージ 中のチェーンボーナスをきちんと継続していれば、ここだけでも50万点は獲 得が可能になるはず。さらに、この後登場するボスのCA2-EKZOまで チェーンは継続可能なので、ハイスコアを狙う人は、絶対にここでチェーン を途切れさせることの無いように。なお、この中ボスの攻撃開始直後に赤チ ェーンが切れて、そこから再びチェーンをこのクラブとボスで繋ぎきれば、





このクラブは、最初に赤青ベルムと黄ハ ガネのパターン、次は拡散レーザー攻撃、 そして赤ベルムと青ハガネのパタ-続く。チェーン稼ぎが可能なのはここま でなので、後は攻撃して倒してしまおう。

破壊不可能なハガネについて このクラブとの戦いでは、赤べ

ルムと青ハガネを連続で吐き出す 攻撃パターンがあり、ここでウェ ポンCを連射することで赤チェー ンを稼ぐことが出来る。通常なら 青八ガネも倒してしまいチェーン が途切れてしまうのだが、ここの 青八ガネはアーマーを外さないの で無敵。チェーンの妨害にはなら ない。だが、ここはウェポンC連 打を行っているので、その爆風に より青八ガネが見えにくくなって いる。体当たりを受けないように



最初の攻撃パターンでも、破壊不 可能な黄八ガネが出現する。この 隙間を通り、赤ベルムを倒そう。

STAGE CA2-EKZO

ステージボス中唯一、その面からのチェーンボーナスを引き続けることが可能な存在。本体の上下左右から弱点のコアと各色砲台を出現させるので、自爆寸前までその赤い砲台を破壊し続けて得点を数十万単位で稼ぐことができる。ただし、この砲台の出現個所や回数はランダムなので、あまり過度な期待はしないほうがよい。素直に倒す場合も、多くの耐久度の高いパーツで時成されているボスなので、実際攻撃する時成されているボスなので、実際攻撃する時成されているボスなので、実際攻撃する時成されているボスなので、実際攻撃する時成されているで調が発見には大きな場合によりでボーフェクトを狙う際には注意しておきたい。



パーツ場所	耐久度	破壊率
コア	1000	20%
あし1	1000	10%
あし2	1000	10%
あし3	1000	10%
あし4	1000	10%
コンテナ1	1000	10%
コンテナ 2	1000	10%
コンテナ3	1000	10%
コンテナ4	1000	10%
砲台	100	0%

CA2-EKZO 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

※砲台の得点は2000点。その他各パーツの 得点は、全て10000点。

脚が伸びている時

・ にダメージを与えないよう注意。 ・ エーンを狙うため攻撃。他の砲台 ・ かい砲台が出現している時は、チー





両方とも硬いので迅速にいこう。体についているコンテナを攻撃。砲台が出ていない間は、足先や本

脚が閉じている時



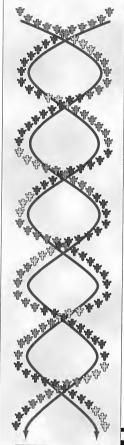
砲台を攻撃していこう。 は攻撃せず、低速になってから赤



STAGE-5A

VICTIM

2521A.D. 7.13 15:30 descent point: e.d. a headquar ters



登場敵 少公

ステージ構成は短く、登場する敵もベルム編隊のみ。ここでは次のボス戦までに、40機の赤ベルムが出現する。少しでも多く破壊してしまいたいところ。なお、とりあえずクリアだけを目指す初心者なら、ただひたすらウェボンAあたりを連射していれば、何事もなく進むことが可能だ。

ステージ概要

俗にいう戦艦面のステージ 5 A。この面は、本作中最高の得点が稼ぎ出せるステージだ。しかし、そのためには他の面よりも遥かに高度で長いチェーンボーナスパターンを、作り上げていかねばならなくなる。サターンモードではオリジナルボスも登場する。

目標スコア ······10,000,000Pts

POINT 目押しでシークレットコンボを

ボスが出現するまでに登場するのは、このベルム編隊のみ。ここでは赤ベルムだけを狙い、基本的にウェボンAの単発撃ちかレイディアントソードで攻撃していく。ときおり赤ベルムが固まって出現する場所が存在するので、ウェポンAの通常連射やCの爆風を使うことで対処していきたい。



する場所はCの爆風で攻撃赤ベルムが、固まって出現



STAGE SBS-130

このボス戦では、各色ベルムが100 機単位で出現する。その中でも赤チェーンをステージ最初より完璧につなげきると、稼げる得点は1000万点以上にもなるのだ。

ボスの攻撃は2形態に分かれており、 まず第1形態では、ボスの先端部より誘 **導レーザーを放ちながら、各色ベルム編** 隊が3機づつ出現する。ここでは誘導レ ーザーを避けつつ赤ベルム編隊だけを攻 撃し、動きに余裕があればレイディアン トソードを使い、ベルム編隊が放つピン ク弾でソードゲージを溜めておこう。そ して最後に出現するミサイルをハイパー ソードで破壊し、点数を稼ぐようにする。 第2形態のボス内部の戦いでは、ウェ ポンAの単発撃ちとレイディアントソー ドを使い、ひたすら赤い敵だけを攻撃し、 チェーンボーナスをつなげていく。 もしここで一度でも他色の敵を倒し てしまいチェーンが切れてしまった のなら、赤青黄のシークレットボー ナスに切り替えるのがよい。ただ、 早い段階では、赤のチェーンボーナ

スをねらい直す方がよい場合もある。



SBS-130 得点表

DESTRUCTION BONUS 100000

パーツ場所	耐久度	破壊率
第1形態本体	3000	40%
第2形態本体	7000	60%

※本体の得点は両形態時とも10000点。第1形態時のミサイルは、耐久度30、得点10000点。 第2形態時のミサイルはサターンモードで50000点、アーケードモードでは0点。

第1形態

この第1形態でのベルム編隊は、赤黄青が3機づつ、左右交互に出現する。つまり狙うべき赤ベルムも左右順番に出現するので、自機を赤ベルム編隊が現れる方向へ移動させ、赤ベルムを破壊したらその逆方向へと移動、という行動を繰り返す。この際ベルム編隊が発射するピンク弾を消し、ソードゲージを溜めておくように。ベルム編隊が出現し終わると、1機10000点のミサイル編隊が3回出現する。1~2回目はウェボンCで攻撃し、最後の3回目でハイパーソードを使おう。そのハイパーソードだが、このミサイル地帯で必ず使い、決して第2形態へ持ち越してはならない。その理由は下で説明する。



いたら、ここで絶対に使用。ハイパーソードが溜まって

第2形態

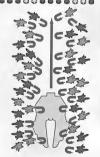
ボス内部という閉鎖空間での戦闘となる第2形 ベルム大編隊では、ソー態では、ウェボンAの単発撃ちかレイディアント ドを大振りすると他色をソードしか基本的には使わない。爆風が残るCや、は小刻み振りで赤を攻撃広節囲を攻撃するハイパーソードの使用は論外だ。

ここは赤い敵の出現時のみAかソードで攻撃し、それ以外は避けに専念。さらにソードも、ボタンは一瞬だけ押し、ソードの軌道を自機の4~5分の1周程度に抑えながら使うようにして、極力攻撃判定を小さくしておく必要があるだろう。



B

Α



STAGE BOSS SBS-33KI

サターンモードオリジナルであるこの ボスとの戦いは、本体に到着するまでに、全く切れ目の無い攻撃が繰り広げられる。 さらにのもなが存在が移りたがある。 がターン作とかでも、パターンドレイヤーの 反射神経が問われる。 構成となっている。





SBS-33KI 得点表 DESTRUCTION BONUS 100000

※各パーツ、かんてん弾の得点は、全て10000点。

パーツ場所	耐久度	破壊率
波動砲ユニット (2門)	1200	各20%
本体	4000	60%
かんてん弾	50	

POINT 放動砲の破壊とボーナスの準備

ここでの攻撃武器は、基本 的にウェポンC。波動砲ユニ ットの間近で攻撃しつつ、左 右のレザ集団から放たれるレ ーザーを小刻みな上下運動で かわし続けていく。さらに波 動砲ユニットを破壊する前に、 ユニット破壊後のポイントR で出現するハガネ編隊のシ-クレットボーナスを狙うため、 赤と青のレザを各1機づつ破 壊しておくことも忘れずに。 赤レザだけを破壊し、次のハ ガネ編隊で赤チェーンを狙う 方法もあるが、前者の方が得 られる点は高い。だが難度は 後者が低いので、プレイヤー の実力に合わせた方法を選択 してほしい。



2つ同時に攻撃していこう。波動砲ユニットはこのように

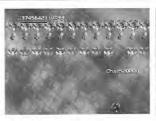
を破壊し、次の準備を行う。ユニット破壊前に、赤青レビ

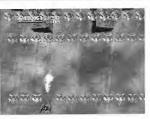


登場敵 キャラ

P○INT 大量発生するハガネから、狙う色を見極める

ここでは、画面の横1列を埋め尽くす 赤と黄八ガネの12機編隊が、計56回出現 する。先に選択した戦法に応じ、赤か黄 のハガネをウェポンAの単発撃ちで攻撃 するのだが、各編隊の赤黄の配置はラン ダムなので、明確なパターンは作れない。 なお編隊の赤黄の機数は、赤6黄6か赤 8 黄 4 と、赤の方が数が多く倒しやすい。 これが赤を狙う方が簡単な理由である。





■ 破壊不能のレーザー砲台地帯を抜けるには、



ボス内部への突入時に左右から攻撃してくるレーザー砲台は、破壊不 可能。したがってこの攻撃が終了するまで避け続けるしかない。ここで は画面中央付近に自機を置き、レーザー砲台からの攻撃の前兆が見えた なら、レーザーを撃たない砲台の横座標まで移動するという動きが避け のメインとなる。だが、レーザー砲台の内、どの砲台が攻撃してくるか はランダムで決定される。したがって、時には自機周辺の砲台全てが攻 撃してくることがある。この場合は、レーザーとレーザーの間に自機を 合わせるしか道はない。一見当たっているようでも、自機の当たり判定 は見た目より小さいので、かわすことが可能となる。

▶2種の攻撃を使い分ける本体の対処法

このボスは本体部分が回転することで、かんてん弾とレーザーを切り替え て攻撃してくる。かんてん弾攻撃の対処法は、倒して点数を稼ぐか安全地帯 にいるかの2種類。なお、この時、同時に発射されるピンク弾でソードゲー ジを溜めておきたい。反射レーザー時は、細い反射レーザーと極太レーザー を組み合わせて攻撃してくるので、画面中央付近に自機を置き上下運動で避 ける。極太レーザーの兆候が見えたなら、左右の壁際へと待避しよう。

かんてん弾攻撃

かんてん弾で稼ぐ方法は、自機の前 方にウェポンCで爆風の壁を作り、そ のダメージで膨らんだ弾をAで破壊と いうパターンになる。だが、長く続け ると、撃ち負けて潰されてしまうので 注意したい。自機をあらかじめ上方に 配置し、下がりながら行うと効果的だ。





反射レーザー攻撃

反射レーザー攻撃は、1回目と2回 左 目以降でレーザーの長さと数量が変化 する。だが、避け方は両パターン時と 同様、自機を中央付近で上下運動させ るということに変わりはない。かんて ん弾時にピンク弾を溜める方法を取っ ていたら、緊急回避用に使うべし。





わがままで単細胞だが、行動力 がありクルーのリーダー的存在。 父親である長官を心から尊敬し ている。レアナとは結構ウマが 合っているようだ。

STAGE-6A

THE ORIGIN

2521A.D. 7.13 17:10 descent point: the orbit satellite b3

336730991 LVC30

 $\mathbf{H}(--)\mathbf{H}$

アーケードモードでは、登場ボスが X I G A だけのステージ 6 A。 サターンモードでは、5体ものボスが待ち構えている。しかもこれ らのボスの破壊率は、1体1体独立しているわけではない。5体全 てを完璧に破壊して、ようやく1つのパーフェクトボーナスが得ら れるようになっているのだ。

目標スコア …………… 3.600.000Pts

クリア時目標スコア…… 26,260,000Pts

STAGE BOSS

ENCOUNTERED AN ASSAILANT

BE ATTITUDE FOR GAINS...

--- Bonus -- Co∎

ボスでありながら、本体自体は攻 撃力を持たず耐久力も低いユニット だが、ボスの出現直後に現れる、赤 青黄3色の光るオプションらしき存 在を攻撃すると、敵を出現させて反 撃してくるようになる。しかも、ど の色のオプションをどの順に破壊す るかで、その反撃回数は変化する。 当然3回反撃させたほうが得点を稼 げるが、そのためには、最初の2回 は赤を攻撃せねばならない。最初に 青だと最高で2回、もし黄だとその 1回で終わってしまうことになる。 このオプションは高速で、しかも不 規則な動きでボス本体を周回してい る。攻撃の際にはオプションの動き に合わせて、ウェポンAの単発撃ち で対応していくように。

W(--) W 得占表

11 / 11/11/11/		
パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	100	5%
GUNEX	1900	0%

※各パーツの得点は、それぞれ10000点。

W(--)W攻撃パターン



最初に赤玉を撃つとこのパターンに。 ここでは赤ベルムだけを破壊。スーパ ーブレードは、弾を当てるとレーザー をしまうのでそこを通り抜けよう。



赤2回か、最初に青だとこのパターン。 ここでレザが放つレーザーには必ず隙 間がある。そこを抜けながら、ウェポ ンBやA、A+Cで地道に攻撃する。



このGUNEXのレーザーと通常弾は 画面中央付近で自機を上下するとかわ しやすい。レーザー 4 回につき 1 回放たれるナパームは、左右に動くこと。

STAGE 2 BOSS

VARAS

このサメ型ボスVARASは、ボスの中でも珍しく全身に当たり判定がある存在となっている。

攻撃内容は、まず登場時に自機 を追いかけ、体当たりをしかけて くる。これに対しては、次の攻撃 にも対処するため、画面中央付近 でボスの頭部近くを小さく円を描 くようにして回避。次のハイパー ソードナミサイル攻撃は、頭部よ り離れて同避。2本の交差レーザ 一には、ボスの鼻先に張り付いて ウェポンC攻撃を。この際1回だ け鼻先を攻撃するレーザーが放た れるので注意。画面中を大きく動 き尾部より弾を撃つ攻撃には、画 面右下へ自機を移動し、細かい左 右運動で避ける。最後のレーザー 2種とピンク弾は、弾速が遅く目 視で回避可能。この際ピンク弾で、 ソードゲージを溜めるのも良い。



VARAS得点表

耐久度 破壊率 3000 10%

※本体の得点は、10000点。

VARA攻撃パターン



ハイバーソードとミサイルを 同時に撃つ攻撃。ミサイルは 破壊するとピンク弾になる。 ソードゲージを溜めても良い が、近寄らないほうが無難。 交差レーザー時は、自機をここに置く。このレーザーは、 放たれた直後には当たり判定 はないので、見てから避けて も十分間に合う。





画面中を泳ぎ回り、尾びれ付近から白い弾を8発発射する。 自機をこの付近に配置し、左右移動でかわすようにすれば 避けきるのは難しくない。

ピンク弾や2種類のレーザー、 ミサイルに火炎弾を乱れ撃ち するパターン。ピンク弾でソ ードゲージを溜め、緊急回避 用に使うと良い。



STAGE 3 BECHEW

サメの次はカメと、海洋生物型のボスが2体続けて登場する。このBECHEWとの戦いで注意すべき点は、甲羅の中にある弱点のコア以外にも、各種砲台が多数装備されていること。これらを一つでも破壊しそこなうと、このステージ全体の破壊率に影響が出てしまう。ハイスコアを狙うためには、是が非でもコアを破壊する前に砲台もすべて破壊しなければならなくなる。



パーツ場所	耐久度	破壊率
本体	4500	5%
サンダー砲台×2	360	各1%
ミサイル砲台×2	360	各1%
ピンク砲台×3	320	各1%
うずまき弾砲台×3	240	各1%

[※]本体の得点は10000点。その他砲台の得点は0点。

このボスは与えたダメージにより、3段階の攻撃を行ってくる。1~2段階時は、ウェボンB+C、第3段階ではウェボンAで戦うとよい。1~2段階時はボス本体に接近して、コアと砲台全てをB+Cの攻撃範囲内に収めよう。そうすれば、耐久度の関係上砲台より先にコアを破壊することはない。

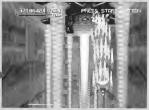
BECHEW攻撃パターン



レーザーとミサイル攻撃時は、ウェポンB+Cで砲台を破壊しつつコアにも攻撃。ボスの頭部には当たり判定はないので、この上にいるとよい。

この第2段階で放たれるレーザーは、 自機をコア近くへ移動させ、ボスの動きに合わせながら回転して対処。ピン ク弾でソードゲージの充填も忘れずに。





本体の正面座標より少し左右にずらした場所から、ウェポンAで攻撃を加えていく。うずまきレーザーの時はハイパーソードを使うのが安全策だ。

STAGE 4 BOSS 4 OHTRIGEN

OHTRIGEN出現後の両翼を振ってのレーザー攻撃は、画面中央下でかわし、片翼だけを振った場合は、振った翼の逆方向へ細かく移動すればよい。時折自機に体当たり攻撃をかけてくるが、前兆が見られるので確認後自機を左か右に移動して逃げよう。
市翼の角度を変えつつレーザーを絶え間なく放つ攻撃は、ボス正面で上下連動してかわすこと。



パーツ場所 耐久度 破壊率 ※本体の得点は10000点。

ボスが赤くなったなら、すぐさま 自機を両翼側へ移動し、翼の先を攻撃するようにする。ここでは巨大な 火の鳥弾を一定間隔で発射するため、ボス正面が危険になるからだ。しかし、太い火炎レーザーを連続で放つ 攻撃になったなら、今度はボス正面へ移動。そしてそのまま上下運動く、 ブにする。最後の大型ピンク弾と火の鳥弾攻撃になったなら、また両翼 先へと移動して攻撃すればよい。



この場合、ボスは左側の翼を振っているので、自機を右へ少し動かしながら レーザーを回避する。両翼の場合は、 真正面下にいれば当たらない。

極太火炎弾の当たり判定は見ためより 小さく、しかもボス正面に必ず隙間が できるようになっている。この隙間に 入り上下に動きつつ攻撃を続けたい。



本体

STAGE LAST BOSS

実質的に最後のボスとなるXIGAだが、このボスの攻撃方法は4段階に分けることができ、さらに各段階中の攻撃も、時間の経過によりその内容は微妙に変化する。

第1段階は、一定時間経つと出現す る照準があるないに関わらず、基本は ウェポンB+Cで攻撃する。照準に対 しては、自機を小刻みに動かしながら 誘導することで回避し続ければ良い。 第2段階最初のパターンの大量に放た れるひまわり弾だが、この弾の当たり 判定は中心 1 ドットしかない。後半の パターンは、自機を画面で見てボスの 反対側へ移動するようにしてかわして いくようにする。第3段階は、ピンク 弾を撃ってきたらソードゲージを溜め、 炎型の弾攻撃時は避けに専念し、緊急 時にハイパーソードを使うようにして いくことになるだろう。最後の第4段 階は極力自機を画面中央下に位置し、 小刻みな左右移動でクリスタルをかわ しながら、ウェポンAで攻撃となる。

XIGA



XIGA 得点表

パーツ場所	耐久度	破壊率
アーケードモード本体		100%
1段階	800	
2段階	3800	
3段階	2100	
4段階	2700	
サターンモード本体		50%
1段階	1100	
2段階	4200	
3段階	3000	
4段階	3300	

DESTRUCTION BONUS 1998530

※アーケード版XIGEAのDESTRUCTION BONUSは、500000点。

第1段階

ボスの登場直後は、ただ画面内を疾走しているだけなので、この間にウェポンB+Cで攻撃。ただし、ボス本体にも当たり判定はあるので、体当たりに注意する。照準とひまわり弾攻撃が始まったら、目機を縦に動かしつつ照準を誘導する。ここでは自機を普通に動かしていると、画面内が爆風だらけになり必然的に追いつめられてくるので、小刻みに動かすこと。ひまわり弾に当たりそうになった場合のみ、大きく動いても構わない。ボスの耐久度を0にするか一定時間経つと、最後にかかと落とし攻撃をしかけてくるが、これは画面の左上か右上にいれば決して当たることはない。



ボスから照準が出現したら、 このように誘導しつつ、ひま わり弾をかわしていく。この 時、体当たりを防ぐためボス 本体には近寄らないこと。

写真で見ての通り、この位置 にいればかかと落としは当た らない。前兆を確認したら、 すぐにでもこの位置に移動す るようにしたい。



STAGE-6A

第2段階

初期パターンの両腕レ ザー+ひまわり弾攻撃は、 実は画面中央が半安全地帯。 この付近で上下移動してい ればこの攻撃はほぼ避けら れるだろう。その直後のピ ンク弾攻撃時は、ボスの頭 に密着してウェポンB+C



でダメージを与えていれば良い。このピンク弾は両方の腕から半円を描く ように3回ばらまかれる。1~2回目は腕先より上部に弾はこないので、 自機はそのままで良いが、3回目は上部までピンク弾がくるので、ここで は自機を下げつつレイディアントソードを使い、ソードゲージを溜めるよ うにしよう。そして第2波の両腕レーザーとひまわり弾だが、画面中央で 左→右→左→右と速めに動くと(調整は必要)逃げ道は開ける。しかし、緊 急避難用にハイパーソードは用意しておこう。ここでは、両腕レーザーの 角度が狭まった時にハイパーソードを使い、レーザーの外側に脱出して画 面の左右端でひまわり弾を避けるようにすると、幾分避けやすくなる。

第3段階

第3段階の攻撃は、画面中央で回転しながら各種攻撃を行ってくる。最 初は、ピンク弾→うずまき状に飛んでくる火炎弾→火炎弾+ピンク弾→レ ーザー→レーザー+ピンク弾となる。ここではピンク弾攻撃中はソードゲ ージを充填し、火炎弾やレーザー時に使用すると良い。なお、火炎弾はボ ス正面で上下移動、レーザーは画面下での左右移動で回避するように。こ

の攻撃後は、全方向火炎弾 +うずまき火炎弾→全方向 火炎弾+うずまき火炎弾+ 半誘導レーザー→ピンク弾 となる。ここではとにかく ウェポンAを撃ちながらの 避けに専念し、いざという 時には、溜めておいたハイ パーソードを使って回避す るようにしていこう。



も早く倒すようにしイパーソードを多用

第4段階

ボスの鼓動音に合わせて降 ってくる青いクリスタル弾は、 ボス正面下でウェポンAを撃 ちながら左右移動により回避。 これは一定間隔で放たれるレ ーザーの場合も同様だ。なお、 このクリスタルが降ってくる 間隔は、時が経つごとに狭く なってくるので、少しでも早 く倒すようにしていきたい。 縦スクロールのレースゲー

ムをイメージして、クリスタ ル弾の間を道に見立て、すり



この降り注ぐ青クリスタルは、時間が経過すると 間隔はこの写真の半分くらいになり、しかも落下 速度も速くなる。そうなる前に一刻も早く倒すた め、かわす際でも動きは極力小さく抑え、ウェポ 抜けていく感じを心がけよう。ンAが弱点から外れないように注意しよう。

XIGA撃破に時間はかけない

このボスの攻撃は、各段階とも 時間が経つほど厳しくなってくる。 これはボスを早く倒すことで解消 できるが、そのためには確実な対 ボスパターンを作り 上げる必要が ある。ボスの攻撃は最小限の動き でかわし、的確に攻撃し続ける。 この繰り返しが、ボスを早く倒す 唯一の方法なのである。

第1段階



字炸裂弾を放たれた場合、逃げ 道を塞がれないように大きく動く 必要がある。動きの道筋は爆風弾 の時と同じで良いが、大きく動く 分だけひまわり弾に注意すること。

2段階



このサマーソルトキック時のボス は、時計回りに移動、攻撃してく る。ここはXIGAの足元に入り、 画面左上→右上→右下とXIGA の動作に合わせて移動する。



方向火炎弾+うずまき火炎弾 ーが重なると、もはやノ ン化は難しい。互いの弾の動き を見つつ、小刻みな移動でかわす こと。後はハイパーソード頼りだ

STAGE 1

LINK

100000B.C. 7.13 18:06 descent point: somewhere in time

ステージ概要

「石のような物体」との最後の戦闘では、自機はウェポン、レイディアントソードなどの武器は一切使用不可能となる。そして1分間ひたすら「物体」からの攻撃を避け続けていくことになる。この1分間を避け続ければ、後はエンディングが君を待っている。



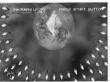
ここでは、残り時間が60~41秒、40~16秒、15~0秒の間に3段階の攻撃をかけてくる。最初の攻撃は、「物体」に当たり判定がないことを利用し、画面全体を使って回避。次は赤青2種類の弾が発射されるので画面左付近で回避。そして最後の青弾攻撃は、画面の左右下で避けるように。

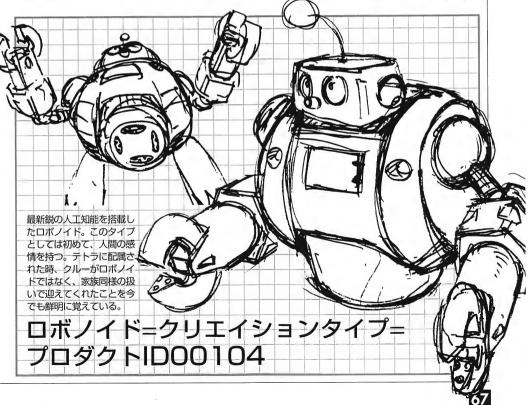
最初の黄ビーム攻撃は、画面 上を大きく円を描くように動 いてやり過ごす。レーザー自 体の動きは遅いので、そうや られることはないだろう。





青5WAY弾と、赤7WAY 弾の混合攻撃時は、画面のこ の辺りで青と赤を別々に避け るようにする。青弾は隙間を くぐることもできるぞ。 青弾だけをずらしながら放っ てくる状態では、少しでも弾 の間隔を広げるため、画面左 下か右下で避けること。正面 下で避けるのは少々困難だ。





I gave you lives. So that you make good progress. But you could'nt understand.....

nust do it over again. Why can't you see?



Feel visible matter.....Feel invisible matter. There is life everywhere.



But I believe the day when you understand yourself and live together would come.

アノ イシノヨウナ ブッタイ ハ コノ チキュウ ヲ マモルモノ アレハ コノ チキュウ ソノモノ ソシテ スペテ ヲ ミチビクモノ

ナガイ ジカン ヲ カケテ………
フタタビ……ジンルイ ハ……ハッ
テン……シテ イクダロウ…………
ソシテ イツノヒニカ ジンルイ
ガ コノコト ニ キガツキ………
オナジ……アヤマチヲ……クリカエ
サナイ ヨウニ イノリ タイ……

ENDING

突然、まばゆい光を放ち始める謎の石。 直ちに反転するバスターとレアナを、 閃光が飲み込む。やがてクリエイタに より、よみがえる二人のクローン。長 い時間をかけ、物語は冒頭へと繋がる。

Now that it's a done..... I've begun to see the reason why we here.

すべてをやり遂げた今…… やっと見えてきた、 なぜ我々がここにいるのかが









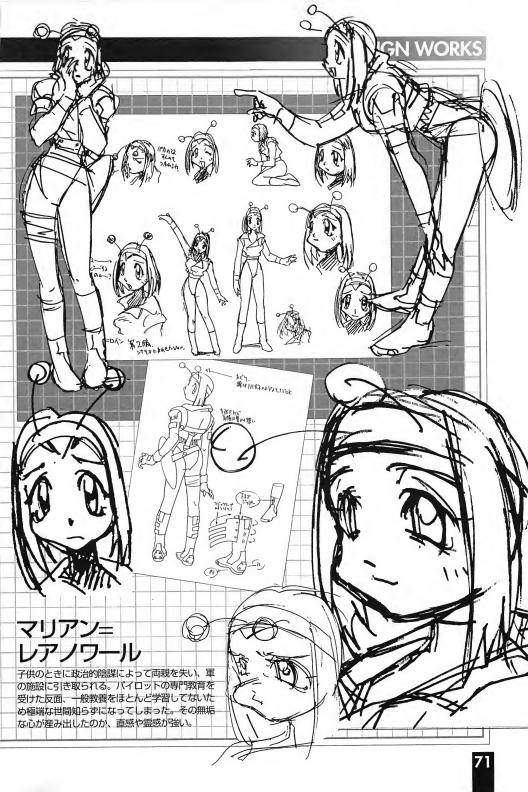


レイディアント シルバーガン

各種設定資料

創世史を彩る登場人物。それは都会の片隅で、1本のペンによって命を吹き込まれた。その制作の過程を、物語のすべてを知ったあなたに捧げる。





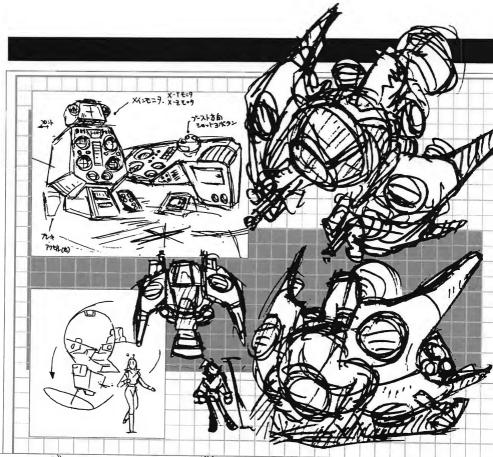


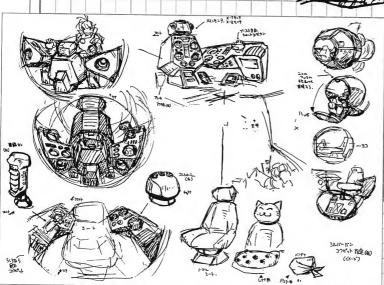




DESIGN WORKS







マイシップ

バスター、レアナ、ガイの3人が乗り込む、地球連邦軍が誇る最新鋭戦場間機のシルバーガン。その内部設定を集めたものがこれらの線画だ。バイロットシートやコクピットなどのデザインも、これを見ればバッチリ分かる。また、中央の図には、人間との大きさの比較も載っている。





HIROSHI IUCHI

【井内 洋】株式会社トレジャー開発部所属。「レイディアントシルバーガン」 のブロデューサー。代表作にトレジャーの栄えある第1弾タイトル「ガンスター ヒーローズ」などがある。

本作のプロデュースを担当した井内氏に、FAXインタビューを敢行! 制作の動機から開発の際の裏話、気になる次回作(?)のお話などを聞いてみました!

Q本作の企画を始めたきっかけを教えてください。

▲『シューティングが作りたかった。』ということです。それ以外ありません。

Q「レイディアントシルバーガン」のタイトルが意味すると ころとは?

▲そのまま訳せば"輝ける銀銃"。作品ができあがった今となっては『ありません』としか答えられないです。何せ一番最初の設定の、人が空を飛んでいる状態(自機)で両手に持っている銀銃にちなんでつけられたタイトルだからです。これには『覚えにくいっ!!』ということで、内外からずいぶん反対を受けました。しかし、私の哲学は『覚えにくいものほど、忘れにくい』なので、押し通させてもらいました。

Q他の作品で参考にしたものはありますか。

▲ゲームとして参考にしたのは過去のシューティング全般。 ゲーム自体に反映されたといえば「イメージファイト」。ゲームでないものとなると、かなりの数になってくるので省略します。

Q本作の開発で苦労した点、とくに見て欲しい部分はありますか。

▲苦労といえばすべて苦労です。ゲーム作りに楽なところはひとつもありません。『とくに見て欲しい部分は?』とのことですが、この質問にはどのインタビューでも『ありません。』と答えることにしています。

Q 特徴的なゲームシステムが採用されていますが、何か特別な狙いや思いがあったのでしょうか。

▲『他と同じものを作ってもしょうがないでしょう。』『ゲームらしいゲームにしたかった。』というのが表向きの回答ですが、この質問に関してはゲームの中にメッセージとして入れてあります。探してみてください。

Qゲーム作りをする上での信条、これだけは譲れないものなどはありますか。

▲これはとくにないです。毎回、制作の状況は変わりますし……。自分自身もいろいろと変化していますので。アップ間際に「1ヶ月延ばしてくれっ!これだけは譲れねえ!!」って言っても、会社には負けるしーっ。信条的な希望でしたら『毎回、好きなもんを作りてぇっ!!』ですかねぇ。

Q"GONZO"にムービーを依頼した経緯、また仕上がり具合についての感想は。

▲依頼した経緯は『前に頼んだから。』というのは冗談です。 できあがりを見てもらえば分かるとおり、GONZOさんの クオリティは本当に信用できるものです。今回、前田氏の コンテに脱帽し、水島氏の演出は『本当に分かってくれて いるな。』という感触がありました。ぜひまたお願いしたい です。

Qシューティングとは何かを、一言で語ってください。

▲よだれもの(?)

Q続編の構想はありますか。

▲『こんなの、あっても答えられるわけないじゃないかぁ~っ!!』『あなた個人はどうなの?』『俺っ?俺……も、やらない。次のやつ作ろ、次の!』

Q今後作りたい作品、挑戦したいジャンルはありますか。

▲やっぱシューティングっていいよねえ。よだれ垂れちゃうよねえ。ジャンルはエロいの以外ならなんでもOK!GO!GO!

Q最後にこの作品のファンにメッセージをお願いします。

▲シルバーガンをやってくれた皆さまが、ゲームに託したわれわれのメッセージをくみとってくれることを願いたいと思います。それから、お手持ちのメガドラやサターン、多くのゲームソフトを大切にしてくださいね。人を楽しませる要素は、ハードのスペックとは関係ないのですよ。

ありがとうございました。

※GONZO……本作のデモ・ムービーを制作したクリエイター集団。「LUNAR」シリーズや「超時空要塞マクロスー愛・ おぼえていますかー」、「シルエットミラージュ」などのアニメバートが主な代表作。



SEGA SATURN MAGAZINE BOOKS

レイディアント シルバーガン 公式ガイドブック 1998年8月14日 初版発行

編 集 セガサターンマガジン編集部(石坂英作)

アミューズメント書籍編集部(三浦晃揮)

構成・文 岩片 翼/酒井裕晶(くまくま団)

デザイン 二階堂龍吏(くまくま団)

マップ制作 宮城 淳

攻略監修 CFK-ALN (シルやり会)/SGL-HOR (シルやり会)/Waka (シルやり会)/藤原城嗣 (シルやり会)

製作協力 株式会社トレジャー

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

発行人 岡崎 眞

編集 人 稲葉俊夫

編集長 山田真司

印刷·製本 共立印刷株式会社

発 行 所 ソフトバンク株式会社 出版事業部

T103-8501

東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売: 03-5642-8101

編集: 03-5642-8187

©TREASURE/ESP 1998

©1998 SOFTBANK CORP.

乱丁本、落丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。

定価はカバーに記載されております。

禁無断複製

%ゲーム内容に関しての電話によるご質問は受け付けておりませんので、ご了承ください。 ISBN4-7973-0708-0

Printed in Japan

やっぱりソフトバンク!

セガサターンソフト対応攻略本

ガーディアンヒーローズ バーフェクトガイド	854円
ガングリフォン バーフェクトガイド	951円
誕生S~Debut~ バーフェクトガイド	1068円
月花霧幻譚~TORICO~ オフィシャルガイド	1068円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
マスター・オブ・モンスターズ オフィシャルガイド	1068円
バトルアスリーテス大運動会 バーフェクトガイド	1553円
リグロードサーガ2 バーフェクトガイド	1068円
バーチャコップ2 キラーマニュアル	1068円
ファイターズメガミックス オフィシャルガイド	1456円
電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド	1262円
ファイティングバイパーズ バーフェクトガイド	1600円
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル	1000円
クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ バーフェクトガイド	1000円
花組対戦コラムス オフィシャルガイド	933円
新テーマパーク バーフェクトガイド	1000円
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 オフィシャルガイド	1500円
機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜 バーフェクトガイド	1000円
ゼロヨンチャンプDooZy-J バーフェクトガイド	1100円
魔法少女プリティサミー~恐るべし身体測定!核爆発5秒前!!~ オフィシャルガイド	1500円
ラストブロンクス オフィシャルガイド	1300円
ソニック ジャム オフィシャルガイド	1300円
卒業S オフィシャルガイド	1200円
ゼルドナーシルト オフィシャルガイド	1300円
全日本プロレスFEATURING VIRTUA オフィシャルガイド	1200円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド	950円
スーパーロボット大戦 F バーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~経営模	950円 950円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド Jリークフロサッカークラブをつくろう! 2 ォフィシャルガイド ~経営順 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトガイド	950円 950円 1100円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド Jリーグブロサッカーグラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~経営網 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円
スーパーロボット大戦F バーフェクトカイド Jリーグブロサッカーグラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~経営網 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース II シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック	950円 950円 1100円 1100円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリークブロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック Jリーグフロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ園 センチメンタルグラフティ 公式ガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 850円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック Jリークフロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ園 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドブック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック Jリークフロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結頃	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 1400円 1200円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグフロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 1200円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド ジャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグフロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドブック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 900円 1400円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド ジャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式カイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド〜イケイケ頃	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 900円 1400円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式カイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド〜イケイケ頃 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜 オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1400円 950円 1300円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営棋 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ塀 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結構 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド バーニングレンジャー オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1400円 950円 1300円 1000円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド・イケイケ傾 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜 オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 1100円 950円 950円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1400円 950円 1300円 1000円 1100円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営棋 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ塀 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結構 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ボーニングレンジャー オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1300円 1000円 1100円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営棋 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ塀 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式カイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結構 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド ザハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1300円 1100円 950円 1100円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営棋 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ塀 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式カイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結構 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイドーヤリコミ属	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1300円 1100円 950円 1100円 950円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜程営棋 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2 オフィシャルガイド・完全データ網 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結構 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド・イケイケ幅 白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜 オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド〜ヤリコミ編 メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 1200円 950円 1400円 950円 1300円 1100円 950円 1300円 1200円 1300円 1400円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド 〜経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック〜完結頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド・ヤリコミ頃 メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 1200円 950円 1300円 1100円 950円 1300円 1100円 1200円 1200円 1200円 1200円
スーパーロボット大戦F パーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL パーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース ロシナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック 一次エロンフリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド サクラ大戦2 花組入隊案内 機動戦士ガンダムギレンの野望 パーフェクトガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド・ヤリコミ頃 メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド ドラゴンフォース ロ神去りし大地に オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 1200円 950円 1300円 1100円 950円 1300円 1100円 1200円 1200円 1200円 1300円 1100円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~ 経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトカイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイト グランディア 公式ガイドフック Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランティア 公式ガイドフック ― 発展領 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンブリートガイド ブロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド ドラコンフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド シャイニングフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド シャイニングフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 900円 1400円 1300円 1100円 1200円 1200円 1200円 1200円 1200円 1400円 1400円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~ 経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトガイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイト グランディア 公式ガイドフック Jリークブロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELバンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELバンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック ― たま頃 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンブリートガイド プロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド ブロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド アクランサー Re-inforce オフィシャルガイド ドラゴンフォース II 神去りし大地に オフィシャルガイド シャイニングフォース II 神去りし大地に オフィシャルガイド シャイニングフオース II 神去りし大地に オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 900円 1400円 1300円 1100円 1200円 1200円 1200円 1200円 1400円 1200円 1400円 1200円
スーパーロボット大戦F バーフェクトガイド Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド ~ 経営頃 R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL バーフェクトカイド SONIC R オフィシャルガイド シャイニングフォース皿 シナリオ1 王都の巨神 オフィシャルガイト グランディア 公式ガイドフック Jリークフロサッカークラフをつくろう! 2 オフィシャルガイド〜完全データ頃 センチメンタルグラフティ 公式ガイド ソロ・クライシス 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランディア 公式ガイドフック AZELパンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド グランティア 公式ガイドフック ― 発展領 ウィンターヒート オフィシャルガイド センチメンタルグラフティ 公式コンブリートガイド ブロ野球チームもつくろう! オフィシャルガイド ザ ハウス オブ ザ デッド オフィシャルガイド ドラコンフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド シャイニングフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド シャイニングフォース II 神去り し大地に オフィシャルガイド	950円 950円 1100円 950円 950円 1400円 850円 1400円 950円 900円 1400円 1300円 1100円 1200円 1200円 1200円 1200円 1200円 1400円 1400円



ISBN4-7973-0708-0

C0076 ¥1200E



定価

本体1,200円

+税



